STUDIO INU
LA REVISTA DE MANGA Y ANIME
KAME
NÚMERO 15 ENERO/FEB. 97 325 PTAS.
Lo ÚLTIMO de DB GT
TOKIMECHA: ¡¡Más TORIYAMA!!
La MUERTE de FLY
POSTER REGALO SUPER SAIYAN 4!!
DOSSIER: EVANGELION



EDITORIAL 15

¿Qué tal estamos? Bienvenidos un número más a Kame (esta vez con un poco de retraso, sorry), ¡el único fanzine-prozine-revista que no ataca a Dragon Ball! Bueno, por algo nos llamamos como nos llamamos. Esto venía a cuento por la epidemia que está azotando últimamente al mundillo "profesional" del manga en nuestro país. Para estar alerta y prevenir esta rabia enfermiza os diremos que los síntomas son los siguientes: (1) escribir que DBGT es una serie penosa y que los episodios son realmente malos cuando no los has visto todos, (2) repetir 673 veces en un mismo artículo la palabras "dragonbabosos" o "Basura Ball" y (3) perder el tiempo (y las páginas) intentando publicar un número dedicado a "todos contra Dragon Ball", en lugar de potenciar otras series de manga. ¿Qué pasa?, ¿es qué no hay suficiente información y tenemos que dedicar el valioso espacio del que disponemos para vapulear a DB? Si estáis hartos del manga y del anime, mejor será dejarlo y dedicar vuestros esfuerzos a predicar el buen nombre de Jack Kirby y Alex Raymond, que parece ser lo vuestro.

Y para vosotros, queridos lectores, tan solo nos queda informaros de los contenidos de este fantástico número: lo último de Dragon Ball GT (¡bieeen!), un dossier dedicado a Evangelion (lo mejor de la temporada 95/96 en anime) y la información más novedosa de lo que sucede en el País del Sol Naciente. Por otro lado, ya podéis participar en el Hyper Concurso DB: 100 preguntas para un reto extremadamente difícil de superar. ¿Estáis dispuestos a recoger el guante? Pues nada, menos defensas y más delanteros en el próximo Kame. ¡No faltéis!

La Redacción

PD: Para los fans dragonboleros, no os perdáis el Kame Especial dedicado a Dragon Ball. Un número imprescindible para todos los fans del manga y el anime.

Podéis enviar todo tipo de comentarios y demás a: **KAME**, Apdo. de correos 98068 - 08080 Barcelona



SUMARIO

KAME

Edita:
Inu Ediciones.

Coordinadora:
Nuria Teuler.

Redactor Jefe:
Ernesto Navarro.

Maquetación y diseño gráfico:
Xavi Dalmau.

Redacción:
Francisco Galindo, Esteban Canalejo, X. Rebis, Sebastián Moreno, Ana Álvarez, Ángel Rodríguez, Germán Madero, Ruy Ramos, Álex Escobar, Manuel Guerrero, Pedro Vallespín, Marta Marimón y Marc Ventura.

Corrección de textos:
Tomeu (cuando está en el casal y se aburre).

Adaptación:
Jesús Álvarez.

Gracias especiales a:
Germán Puig, Carlos Vila, Alain Rodríguez, Eduardo Marimón, Takayoshi Sakai, Jose Costa, al increible Equipo Bru, a las editoriales por su inestimable colaboración... y a ti, lector, por leernos.

Filmación: Trama 70.

Impresión: Gradisa.

Kame nº 15.
Enero/Febrero de 1.997
Kame es una publicación mensual de Ediciones Inu (¡guau!). Kame es una publicación registrada sin ánimo de lucro realizada por aficionados con fines informativos y divulgativos.

Recordad: karate no en manos, karate no en piernas, karate aquí... en corazón. Ultimas palabras del sensei Yoshimura en vida. Entonces, si maestro, ahora comprendo.

QUO VADIS

Esta nueva serie de OVAs a buen seguro va a dar que hablar a lo largo de los siguientes meses, pues está planeada para englobar un total de ¡39 episodios! divididos en tres partes de 13 capítulos cada una. Basada en un videojuego de simulación espacial para Sega Saturn, **Quo Vadis** -así es como se llama el invento- tendrá como invitados especiales dentro de su staff creativo a profesionales tan reconocidos como Haruhiko Mikimoto en el diseño de personajes o Leiji Matsumoto en el diseño mecánico de la primera parte. Además, tendremos a Akira Takamura como director, a Shigekazu Tsukioka como supervisor artístico, a Ichiro Banno y a Kenji Teruoka en el diseño mecánico de las otras dos partes. El argumento de la serie estará enfocado en un futuro muy lejano en el que la humanidad dominará el espacio y tendrá a lo largo y ancho del cosmos una pléyade de planetas colonizados, cada uno con muchas naciones. La avaricia y el egoísmo de sus habitantes hará que las guerras entre los astros se convierta en una constante en esa época. Para evitar que la beligerancia humana termine con todo lo conseguido hasta el momento se crea una especie de fuerzas aliadas salidas de un pacto espacial. Con esto se intentará que, al fin, una paz duradera se extienda por el espacio colonizado.



BATTLE ASTERIUS DAI UNDOKAI

A partir de la próxima primavera, Pioneer lanzará al mercado japonés de venta directa una miniserie de seis OVA's basados en el videojuego de Sega Saturn del mismo nombre (que, traducido, vendría a ser **Battle Asterius**-el gran juego).

El argumento nos lleva hasta elaño 5000, una época en donde el vasto espacio ha empezado a ser colonizado por la humanidad. En cada planeta habitado por seres humanos, se ha puesto en órbita un servicio público de educación llamado Daigaku Eisei (un satélite-universidad). En él, los jóvenes de gran talento son entrenados y cada año se celebra el Dai Unodokai (el gran juego). De este juego surgirá un campeón conocido como Uchu Eiyu (héroe del universo), y Uchu Nadeshiko (la chica del universo) en caso de aparecer una campeona. Este galardón es el sueño de todo ser humano. En medio de todo esto encontramos a la protagonista: Akari Shinzaki, una luchadora de alto nivel que aspira a llevarse el título de Uchu Nadeshiko y que para ello deberá enfrentarse a rivales y amigas.

SEGUNDO OVA SLAYERS SPECIAL

El primer OVA apareció con el título de "El terror del plan Rimera" y este segundo capítulo llevará el nombre de **"El adiestramiento del señorito Jeffry"**. En esta ocasión, el argumento nos presenta a Riha y Naga en una difícil situación: tienen que entrenar a un joven de buena familia (un pijo, vamos) para que se convierta en todo un caballero. Jeffry, el chico en cuestión, tiene tan pocas aptitudes para la caballería como grande es su torpeza. A pesar de ello, Jeffry está absolutamente convencido de sus posibilidades. Vaya alumno que les ha tocado.

En la parte técnica encontramos a Hiroshi Watanabe en la dirección, Kazuo Yamazaki en el guión, Takahiro Yoshimatsu en el diseño de personajes y a Bandai en las labores de producción.



SUBMARINE 707

De la mano de Bandai aparece una de las serie con más acción y "mechas" de los últimos tiempos en lo que al anime se refiere: **Sub Marine 707**. Al menos esto es lo que reza la publicidad de esta nueva mini-serie.

La historia está basada en un manga serializado en los años sesenta por el autor Satoru Ozawa, que en su día fue considerado uno de los mejores diseñadores mecánicos del momento y muy avanzado para su época.

Su obra maestra, Submarine 707, fue publicada por el semanario Shonen Sunday en el año 1963, y tan solo seis años despues varias compañías de animación ya intentaban trasladar la historia al anime en forma de serie televisiva. El impedimento surgió a la hora de realizar un episodio semanal tal y como planeaban, ya que ello suponía quemar rapidamente la serie: el OVA no existía, y realizar una serie de películas basadas en Submarine 707 no entraba en los planes de los productores...

¡Pero despues de 30 años finalmente se ha conseguido! La mini-serie lleva por titulo: "Flota de grandes profundidades Sub Marine 707" y la historia nos situa en el año 1991, en Yukan-Fuji a bordo del Submarine 707F. El 707 investiga una región del mar donde misteriosamente se hunden demasiados barcos. El capitan Hayamiza a bordo de la nave y en compañia de su tripulación intentará desvelar el enigma.

LOS VIEJOS SAMURAIS NUNCA MUEREN



Amuse Video lanzará una mini-serie de cuatro capítulos en la próxima Primavera. Se trata de la adaptación en forma de OVA's de una serie de novelas escritas por Futaro Yamada y ambientadas en el Japón medieval. Su título es **Makai Tenshou (Renace el mundo de los demonios)** y entre las series de "ninpocho" (el género ninja) esta colección de novelas está considerada como la mejor. El staff creativo de esta serie está compuesto por Tatsunori Urata (director), Kensei Date (guión), Keiichi Satoh (diseño de personajes) y Masamichi Amano (música).

La acción transcurre en el año 1638, en donde encontramos al general cristiano Shirou Amakusa al mando de las tropas rebeldes, en un intento "muy suyo" de emular al Mesías. A pesar de todo, el militar Jubei Yagyu del Bakufu (el gobierno de Japón en 1638) aplasta la rebelión y corta la cabeza de Amakusa. Sin embargo, el general cristiano vuelve de los muertos... pero no como Lázaro más bien como un demonio furioso utilizando el "Ninpo Makai Tenshou" (la técnico ninja de revivir con la fuerza de un demonio). Renegando de Dios y ansiando una venganza contra Jubei, tratará de borrar el Bakufu y crear un auténtico infierno en la tierra haciendo revivir a los mejores guerreros.



SAILOR MOON / SAILOR STARS

La última etapa de **Sailor Moon Sailor Stars** llega a su fin, y con esta también el final de la serie de anime, que ha contado con una cifra nada despreciable de 200 episodios emitidos sin interrupción. Esta nueva etapa volvía a reincidir en la temática que siempre que ha caracterizado a la serie, con algunas sorpresas y variaciones como el aumento de nivel de nuestra entrañable Bunny que daba paso a una nueva transformación llamada Sailor Eternal, o la aparición de un nuevo personaje llamado Chibi Chibi.

DBGT: HOY LA TIERRA... Y MAÑANA ¿¡¡¡EL SUPER SAIYAN 4!!!?

Atentos al interior, que **Dragon Ball GT** viene cargado de novedades. En primer lugar tenemos la anunciada posesión de los saiyans por parte de Baby (¡el tsufur definitivo!), Gokuh en el nivel 3 de super saiyan, la victoria de Vegeta-baby (más bien paliza) sobre Kakarotto, las siete bolas en poder del tsufur y la creación de Nuevo Tsufur (un planeta creado por Shenron "gracias" a un deseo concedido a Baby). ¿Qué más desgracias pueden suceder? Al menos sabemos que Oob regresa al equipo titular para plantar cara a Vegeta Baby, que Gokuh se entrena con el anciano Kaioh Shin en el planeta Kaioh Shin Kai y que próximamente veremos en acción al ¡¡¡super saiyan 4!!! No es rubio, ni tiene melenas, es..., bueno será mejor que vosotros mismos lo veáis en el interior de este Kame.

MATCH GO GO... 30 AÑOS DESPUÉS

A partir del nueve de Enero de este año recién estrenado la máquina del sueño, **Match Go**, vuelve a recorrer las pantallas televisivas. En occidente esta serie es más conocida como Meteoro o Speed Racer y ya desde el momento de su emisión se convirtió en un auténtico mito. En esta puesta al día, la historia ya no se centrará exclusivamente en las carreras de coches, el argumento incluirá elementos de intriga y suspense para hacer más amena la serie de televisión. Como detalle, reseñaremos que el director ejecutivo es Hiroshi Sasagawa (al igual que en el anterior Match Go Go Go). El director de esta serie televisiva es Hiroshi Fukushima (que anteriormente había participado en los OVA's de Gatchaman y Cashan).

El protagonista es Go Hibiki, una persona muy emocional. Su hermano, Kenichi, fue el primer conductor del Match Go, un coche que incluía el revolucionario Motor X inventado por Kenichi y que lo convertía en una máquina muy difícil de batir. Pero en un entrenamiento, Kenichi tuvo un fatal accidente y murió, quedando el super coche sin un piloto con garantías. Sin embargo, Go Hibiki logra obtener el derecho a pilotar el Match Go y su participación en las grandes carreras automovilísticas. A medida que se interna en el mundo de las carreras, Hibiki no hará más que encontrar rivales... además de un terrible complot que rodea al Motor X. ¿Quién se interesa por él?. ¿qué secreto encierra el fabuloso Motor X?.

LAS 10 SERIES DE ANIMACIÓN MÁS VISTAS (en Japón, claro)

POSICIÓN	MES ANTERIOR	SERIE
1	(1)	SAZAE SAN
2	(4)	CHIBI MARUKO CHAN
3	(2)	KOCHIRA
4	(9)	DORAEMON
5	(8)	CRAYON SHINCHAN
6	(-)	RURONI KENSHIN
7	(5)	DRAGON BALL GT
8	(-)	GEGEGE NO KITARO
9	(7)	MEITANTEI KONAN
10	(-)	SAZAE SAN (R)

*Un mes más con la intocable **SAZAE SAN** en cabeza -y su reposición cerrando la lista-. Lo más destacado son las subidas de los clásicos (Shinchan, Doraemon y Chibi) y las fuertes entradas de Ruroni Kenshin y Gegege no Kitaro. Estos datos corresponden a los meses de Agosto y Septiembre, por lo que estamos a la espera de los índices obtenidos por los lanzamientos de Octubre, entre los que se encuentran Cyber Marionette J, Nadesico y Taiho Shichauzo (¡Estás Arrestado!).*

PLANETA DE AGOSTINI

Debido a las numerosas novedades aparecidas aquí os ofrecemos una serie de reseñas para que estéis al día de los últimos títulos aparecidos de la mano de Planeta.

El **TEATRO MANGA** -Maru Sakugekiyo- del maestro Toriyama es un manga recopilatorio que incluye las historias cortas de Toriyama desde sus inicios en el Shonen Jump. Por orden de aparición y en un total de dos volúmenes, veremos las divertidas y disparatadas historias que le llevaron, poco a poco, a la fama: Wonder Island, Wonder Island 2, Tomato, Pola & Roid, Mad Matic, Chobit, Chobit 2, Escape, Pink, Dragon Boy, The Adventure of Tongpoo, Mr. Ho, Kennosuke Sama y Sonchoh. Se editaran en formato tomo, al igual que el original, y podremos disfrutar de la historia "Escape" que apareció en el "The World of Akira Toriyama". Muy recomendado para todos aquellos seguidores del humor de Toriyama, muy al estilo de Dr. Slump.



RANMA 1/2 PARTE 5. La creación más popular de Rumiko Takahashi ha gustado mucho en nuestro país, y buena muestra de ello es la continuación que edita Planeta -la quinta ya-. Transformaciones, peleas, enredos..., todo al servicio de la comedia.



ONE POUND GOSPEL, también de Rumiko Takahashi, se edita en nuestro país gracias a la fama que ha cosechado la autora con Ranma 1/2. Esta comedia protagonizada por una monja y un pésimo boxeador es una obra a seguir por los Fans de Rumiko. El formato de la edición es en tomo.





LUCHADORAS DE LEYENDAS vuelven a ser editadas y esta vez de forma independiente -fuera del Shonen de Planeta- debido a la gran aceptación que ha tenido por parte del público. Aunque el primer tomo que saldrá a la venta ya lo hemos podido ver en las susodichas páginas del Shonen, los editores han tenido un bonito detalle dejandolo más barato que los siguientes números. El formato será de tomo recopilatorio.

FORTUNE QUEST, de Natsumi Mukai y Misio Fukazawa, es una parodia de los juegos de Rol medievales al más puro estilo **Record of Lodoss War**. En esta divertida historia podemos encontrar todos los ingredientes necesarios para que la aventura pueda llevarse a cabo: un guerrero, un mago, un elfo, un enano... La colección consta de ocho números de 64 páginas cada uno a un precio de 375 ptas.

NORMA EDITORIAL

Ya está preparando las novedades de los próximos meses de las cuales os vamos a ofrecer un pequeño avance para que podáis ir abriendo boca. ¡Atentos a vuestra librería especializada! dentro de muy poco os sorprenderá con:

En cuanto a las novedades nacionales, la novedad más interesante es **SHOCK TEMPORAL**. El nombre de su autor es **Takayama Kazumasa**, conocido en nuestro país por haber publicado La Cúpla diversas historia. Tres personajes serán los protagonistas de esta historia: un policía, un fugitivo y una actriz de cine, que comenzarán su aventura cuando un exoesqueleto se acople a su organismo. Para que tengáis unas pocas referencias más os diremos que la editorial japonesa de este manga es Kodansha, conocida por muchos de vosotros, ya que entre sus series constan; **3x3 Ojos** y **Ah!! Mi Diosa**. La edición de esta obra se realizará en un único tomo de 272 páginas.

I LOVE ANGEL, aparecerá en Marzo y como bien habréis podido adivinar por la portada su autor es **Wataru Watanabe**, el de **Virgin Dolls**, que parece haber gustado a un gran número de Papipo Boys. El resto os lo podéis imaginar: historias eróticas en clave de humor protagonizadas por chicas con una talla 150 -¡por lo menos!-. La colección constará de tres tomos en formato prestigio y augura un éxito seguro como su antecesora ¡haceos con él!

SEIG!!, de **Hideo Sato** también aparecerá en el mes de Marzo. Parece que será el manga-cocktail perfecto para muchos otakys: coches, armas y dos chicas explosivas. Norma Editorial apuesta por este género del que ya hemos podio ver series como Dirty Pair, Gun Smith Cats y Jam!.

LEGEND OF LEMNEAR del imprescindible **Satoshi Urushihara**, autor entre otras obras de **Plastic Little** y **Chirality** -está última también será publicada por Norma Editorial- ve la luz por fin en nuestro país. Fantasía heroica y exquisitos personajes femeninos que tienen que ser incluidos en vuestra colección particular. Esta es una novedad que aparecerá en el próximo Salón del Cómic.

TRACCIÓN TOTAL es una del serie del desconocido, al menos en nuestro país, **Yuichi Takeda**. Las aventuras y desventuras de un chico pirado por las motos nos harán pasar un rato divertido con esta historia 100x100 acción. Otra novedad para el Salón.

SUPER STRIKE TA-29 es un manga que aparecerá en el Salón del Cómic y que está realizado por los autores **Shouji** y **Kadoi** y es uno de los títulos que podríamos englobar en la línea de manga espacial, su título original es Soreike! Uchusenki Yamamoto Choko.

Más novedades para el Salón: **GUN DRIVER** es una serie dibujada por **Noriyasu Seta** con guión de **Go Bitou**. Se encuadra en un género que no veíamos en nuestro país desde la emisión de "**Jinete Sable**" -Seiyuki Bismark-: el western futurista.



SHOCK TEMPORAL

SEIG

TRACCIÓN TOTAL

LEGEND OF LEMNEAR

GUN DRIVER

SUPER STRIKE TA-29

A MAL TIEMPO... ¡BUENAS NOVEDADES!

Prepárate, porque a lo largo de los próximos meses van a llover las mejores novedades. **SHOCK TEMPORAL**, un estupendo tomo unitario con un estilo en la línea de **Otomo**; **SUPER STRIKE TA-29**, una trepidante odisea espacial muy actual; **¡¡SEIGI!!**, una extraordinaria aventura protagonizada por dos chicas salvajes; **LEGEND OF LEMNEAR**, el debut español del genial **Satoshi Urushihara**, uno de los grandes autores del momento; **TRACCIÓN TOTAL**, toda la intensidad del mundo de las dos ruedas trasladado al manga; **GUN DRIVER**, donde se entrecruzan futurismo y el viejo oeste; **I LOVE ANGEL**, un nuevo cómic erótico de la mano del creador de **VIRGIN DOLLS**... y no nos olvidemos de los títulos actuales de la colección **Manga Gran Volumen**, **SERAPHIC FEATHER**, **SHADOW LADY** y **RG VEDA**.

Pero no creas que eso es todo, no... lo mejor no te lo hemos contado, ¡tendrás que esperar a verlo!



Visita nuestra web-site en Internet:
http://www.norma-ed.es

***SHOCK TEMPORAL*, de Takayama Kazumasa**



***SUPER STRIKE TA-29*, de Shouji / Kadoi**



***¡¡SEIGI!!*, de Hideto Sato**



***LEGEND OF LEMNEAR*, de Satoshi Urushihara**



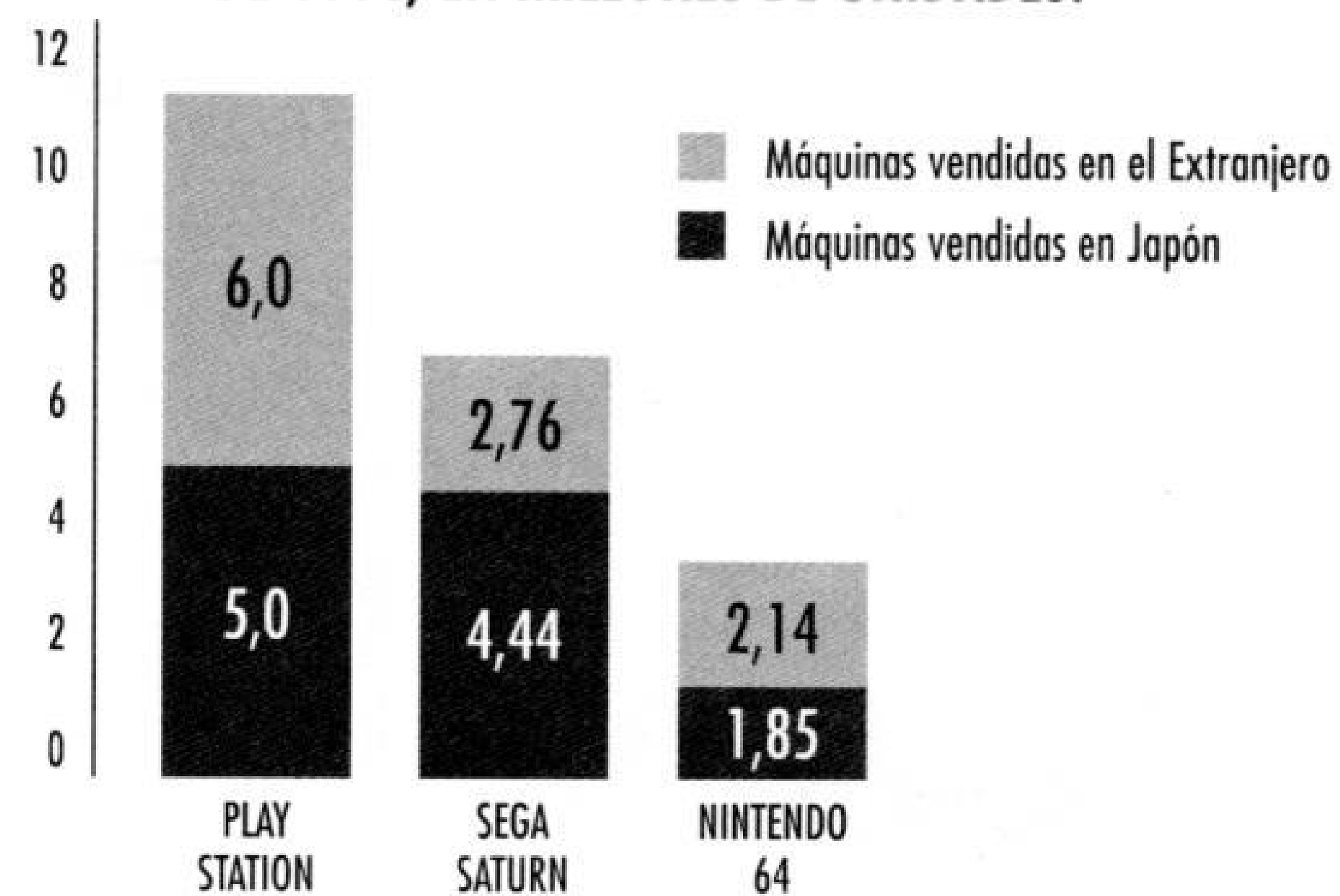
SEGA Y BANDAI ¡LA FUSIÓN DEFINITIVA!

En esta ocasión la novedad no es ningún juego, todo lo contrario: la novedad en el mundo de los videojuegos es la fusión de Sega y Bandai, una noticia que conmocionó hace escasa fechas el mundo del entretenimiento en Japón y buena parte del mundo. La razón de esta fusión no es otra que el mal momento por el que pasan las dos compañías (en especial Bandai) que les ha obligado a convertirse en una única entidad: Sega-Bandai Ltd. De esta manera, Sega intentaría recuperar el terreno que Sony con su PlayStation le ha arrebatado y Bandai afrontaría las perdidas sufridas con varios fracasos en el terreno multimedia.
Por ahora las previsiones de los responsables de Sega-Bandai son optimistas y según Hayao Nakayama, hasta hace poco presidente de Sega, "después de la fusión nos convertiremos en la compañía de entretenimiento más importante del mundo después de Walt Disney". El tiempo dirá.

1+1=1 O LUCHA ENCARNIZADA POR EL CONTROL DEL MERCADO

El mercado mundial de los videojuegos ha dado un importante vuelco en los últimos años, lejos quedaron los tiempos donde Nintendo (con su Famicom de 8 bits y la Super de 16) dominaba sin que su rival más directo, Sega, pudiera hacer nada por impedirlo. Pero hoy en día, Sony es la auténtica reina de los videojuegos gracias a la PlayStation, y la razón es muy sencilla Sony ha conseguido un efecto cíclico que se explica de la siguiente manera: la Play tiene alrededor de 600 juegos en el mercado, el número de títulos más grande entre las cónsolas de nueva generación. Esto hace que se vendan más máquinas que a su vez generarán más juegos para satisfacer la demanda de los nuevos compradores.
Pero volviendo a Sega y Bandai, detallaremos más ampliamente las razones de esta fusión, que en gran parte son económicas. Como hemos apuntado anteriormente, Bandai sufrió grandes perdidas debido al fracaso que supuso el Pippin: un sistema multimedia para Macintosh. Del cálculo previo de 300.000 unidades vendidas se pasó a las cifras reales de 50.000, lo que supuso todo un batacazo. Posiblemente una de las causas sea su elevado precio, unos 50.000 yen (60.000 pesetas al cambio, más o menos). Si a esto le unimos que, desde los Power Rangers, Bandai no ha encontrado ningún producto lo suficientemente competitivo (las ventas de sus productos fuera de Japón bajaron un 30% el pasado año), tenemos a una compañía que vivía sus peores momentos desde su creación en 1950.

CÓNSOLAS VENDIDAS EN TODO EL MUNDO HASTA DICIEMBRE DE 1996, EN MILLONES DE UNIDADES.



Por esta razón y el intento de Sega por liderar el terreno de los videojuegos se anunció el 23 de Enero la fusión de las dos compañías y la creación de Sega-Bandai Ltd, con Makoto Yamashima presidiendo la nueva compañía (tal y como ya hiciera en Bandai). Con esta fusión, Hayao Nakayama afirmaba que "Sega aportaría su tecnología y Bandai su capacidad para producir en el campo del merchandising".



Ahora puede empezar una nueva carrera para la Sega Saturn, pero lo cierto es que lo tendrá difícil ante PlayStation que el pasado 14 de Enero anunciaba la aparición para 1998 del Dragon Quest VII. Esta noticia volvió a conmocionar a Nintendo que ya sufrió un duro revés cuando Square anuncio que su Final Fantasy VII sería realizado para la máquina de Sony. Estas "trai ciones" son debidas a que las compañías prefieren confiar sus juegos al sistema líder antes que arriesgarse por una Nintendo 64 que tan sólo ha sacado diez juegos en seis meses.

SHINSEIKI EVANGELION

Probablemente, uno de los acontecimientos más importantes en la última década en cuanto al anime se refiere fue la creación del formato OVA, ya que esta nueva forma de producción permitió a los estudios de animación existentes abrir de una forma más extensa el mercado hasta las fechas existente. Con todo ello se vivió una gran explosión de títulos producidos para su venta en el mercado del video, provocando el surgimiento de nuevos estudios y productoras que hoy en día gozan de una fama ganada a pulso. Una de las apariciones más impactantes se produjo a finales del año 1984, cuando un grupo de aficionados (que ya había hecho sus pinitos en esto de la animación con varios cortometrajes entre 1981 y ese mismo año) pudo hacer su sueño realidad, creando así una de las productoras más prestigiosas que podemos encontrar hoy en día en la industria japonesa. Su nombre es leyenda: Gainax, una compañía de la que sobresalen por meritos propios Hideaki Anno y Yoshiyuki Sadamoto.

EL CAMINO HACIA EL EXITO

Con este nuevo nombre (su antiguo estudio de animación aficionado se llamaba Daicon), esos aventureros del anime de SF crearon su primer largometraje titulado Yamato Orochi no Gyakusho (El contraataque de Yamato Orochi) en 1985 que sin salir a la venta fue el antecesor de lo que se convertiría en una gran obra de culto en medio mundo. Su nombre era Oritsu Uchugun: Honneamise no Tsubasa (Fuerza espacial de combate: las alas de Honneamise, 1987) y se convirtió en el primer trabajo como profesionales de forma oficial que hacían los integrantes de Gainax, un trabajo que estaba producido por la poderosa Bandai. Además de esta "pequeña" ayuda, tuvieron la colaboración del famoso Ryuichi Sakamoto en el plano musical, con lo que no es de extrañar que con el paso del tiempo este film se haya hecho un hueco en las videotecas de muchos otakus.

Tras Honneamise, los responsables de la empresa decidieron no arriesgar tanto y produjeron al año siguiente una serie de seis OVAs llamada Top o Nerae! (¡Hacia lo más alto!) que tenían como grandes protagonistas a su diseñador de personajes, el gran Haruhiko Mikimoto (conocido por sus excelente trabajo en la saga de Macross) y a las espléndidas cantantes Noriko Sakai (famosa por poner su voz en las OVAs de Video Girl Ai) y Megumi Hayashibara (3X3 Eyes, Video Girl Ai, Ranma 1/2, Blue seed, etc). Esta vez la combinación de talentos resultó ser decisiva pues la popularidad de esta serie derivó en el intento de realizar por primera vez una serie de televisión. Pero antes habría que reseñar la colaboración de Gainax en Kido Senshi New Gundam: Gyakushu no Char (El Contrataque de Char), un film que cerraba la época dorada de Gundam.

La incursión del Gainax de Okuda, Sadamoto y Anno en la pequeña pantalla en 1989 como productores y realizadores de Fushigi no umi no Nadia (El misterio del mar de Nadia) se convirtió rápidamente en todo un fenómeno social entre los otakus del anime, ya que su protagonista llegó a rivalizar con la hasta entonces inamovible Nausicaä de Miyazaki por el primer puesto en la lista de popularidad de la revista Animage. Con toda esta fama y reconocimiento adquirido en tan poco espacio de tiempo, estos malabaristas de la animación decidieron crear en 1991 una nueva mini-serie de dos OVAs que a lo largo de los últimos años ha cambiado la filosofía de muchos aficionados. Nos referimos a la maravilla titulada Otaku no video. Con este nuevo trabajo, que contaba con los diseños del inimitable Kenichi Sonoda, los



creadores de Gainax contaron al resto del mundo el como y porqué de su creación y los planes que tenían para el futuro (relatándolo de una forma bastante exagerada, todo hay que decirlo), dándonos a conocer el estilo de vida a seguir por todo buen otakus.
Toda esta vertiginosa trayectoria se vería interrumpida en ese año, pues no sería hasta bien entrado 1995 que los productores de Gainax (sin el alma mater del grupo, que había abandonado la presidencia para dedicarse a otros menesteres) dieron de nuevo señales de vida. A pesar de eso, la actividad no cesó en el seno de la compañía ya que entre 1992 y ese año, el estudio se acabó por fusionar con su rama multimedia (General Products), haciendo así posible la creación de un nuevo Gainax, al estilo del Studio Tron de los maestros Asamiya y Kikuchi. Todos estos acontecimientos quedaron más tarde en segundo término con la aparición de una nueva obra maestra, se trataba de la segunda serie de televisión que realizaban tras la de Nadia, su título era Shinseiki Evangelion y como se suele decir en estos casos la vida de los otakus no volvería a ser la misma a partir de ese momento.

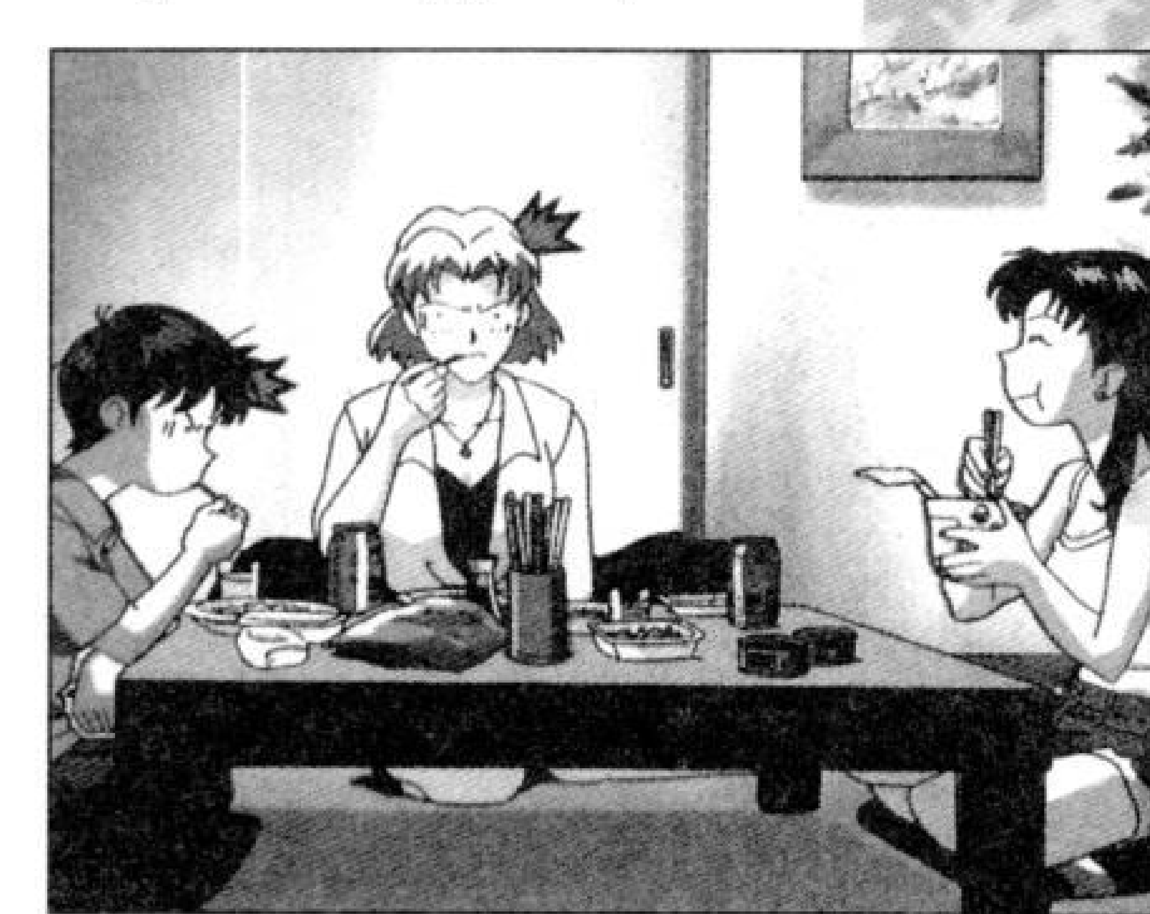
EL COMIENZO DE UNA NUEVA LEYENDA

El inicio de tal cabe enfocarlo en el mes de Octubre de 1995, ya que fue entonces cuando tuvo lugar el debut en la pequeña pantalla nipona de la tan anunciada serie. Los rumores que desde hacía meses apuntaban en todas las revistas especializadas del sector (Animedia, Animage, Newtype...) a una producción de la hasta entonces dormida Gainax fueron desvelados definitivamente con la aparición del primer episodio de la serie el día cuatro de ese mismo mes. Emitida por la Tokyo TV cada viernes y producida Gainax en colaboración con la cadena televisiva, el misterioso proyecto EVA salía a la luz pública mostrandonos su verdadero nombre: Shinseiki Evangelion -El Evangelio del nuevo siglo-.





De nuevo, los nombres de Hideaki Anno y Yoshiyuki Sadamoto se volvían a oir con fuerza en los círculos del anime con motivo del lanzamiento de Evangelion, convirtiendose en uno de los eventos más significativos de la pasada temporada. Esta es, posiblemente una de las causas del éxito de la misma ya que la acusada personalidad de que estos dos autores imprimen a sus trabajos tanto en el guión como en el diseño de los personajes han sido uno de los pilares fundamentales en la meteórica ascensión de su estudio. Y en esta ocasión no es una excepción puesto que uno de los grandes atractivos de la serie es la forma en la que el carácter de los personajes es tratado, poniendo un gran énfasis en sus relaciones personales tanto en el pasado como en el futuro, dejando de lado en muchas ocasiones lo que se supone que es el verdadero problema de éstos, los misteriosos agresores. A pesar de ello, la acción y la lucha también tendrán un peso específico en algunos episodios dotando a la serie del suficiente dinamismo para que ésta no se haga aburrida y pesada, contando para ese propósito con una muy cuidada animación y una excelente ambientación (tanto en lo que a fondos y a la música se refiere), obra de otros grandes profesionales como Ikuto Yamashita, Shiro Sagisu y Hiroshi Kato. Con todos los ingredientes preparados solo quedaba dar forma a un argumento sólido que seria desarrollado a lo largo de los 26 episodios de los que constaría la serie, finalizada en marzo del pasado año.



El argumento nos sitúa desde el primer episodio, titulado Angel attack, en un futuro más bien cercano (la acción se desarrolla en el año 2015) en el que la humanidad deberá hacer frente a una catástrofe natural: el deshielo de los icebergs de la Antártida.

Este fenómeno, que tiene lugar en el año 2000, recibirá la denominación de Second Impact -segundo impacto-, y se producirá a consecuencia de unos misteriosos cambios climáticos en el hemisferio sur que pueden ser ocasionados quizás por la caída de un nuevo meteorito o por la acción de los aliens que más tarde comenzarían a atacar a las diferentes ciudades terrestres (aunque ninguna de éstas acabará de ser aclarada del todo, la segunda parece ser la más fiable). La inundación global que sufren todas las costas del planeta acaba por producir la desaparición de algunas ciudades costeras, entre las que se encuentra, como no, la ciudad más importante de Japón, Tokyo.

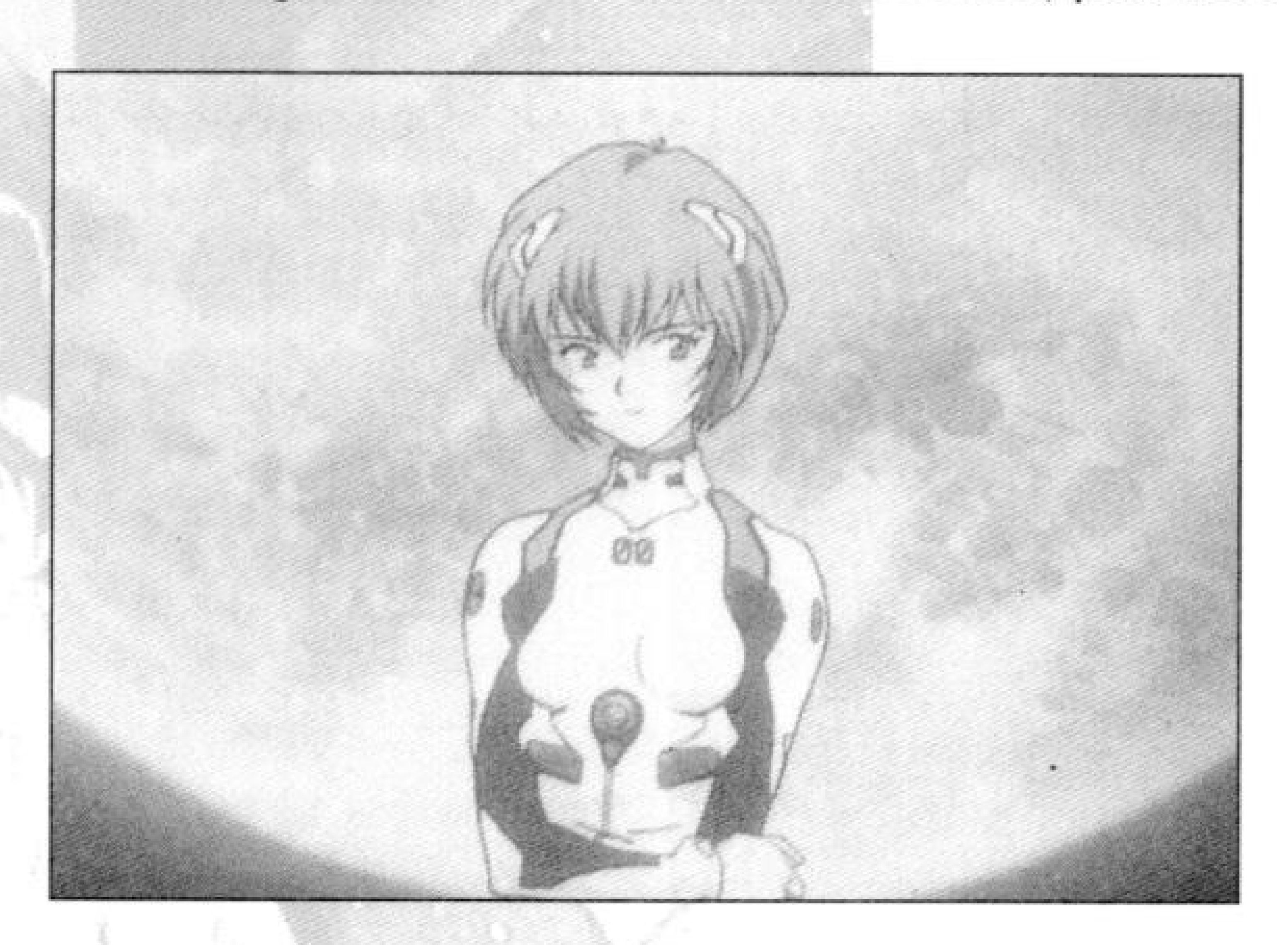
Por ello, el gobierno del país decide trasladar su nueva capital a una zona un tanto más segura. La nueva localización de ésta (llamada Tokyo 3, debido a la tercera "reconstrucción" que sufre) se situará en las inmediaciones del pequeño lago Ashino, al sur de la antigua capital, en dónde los habitantes de la ciudad se verán arropados por una cadena de montañas que a su vez dará lugar a la construcción de un gigantesco complejo interior -llamado Geofront- que albergará la sede de la Agencia Especial Nerv (tal y como se muestra en el gráfico). Esta agencia se dedicará a la seguridad del nuevo Tokyo, asediada continuamente por estos misteriosos seres que reciben el nombre de shito -ángeles-, intentando además ser el centro neurálgico de todos los esfuerzos terrestres por expulsar la presencia alienígena. A pesar de los esfuerzos de los gobiernos implicados en el asunto, la única alternativa que parece factible para derrotar a los nuevos enemigos de la humanidad será la construcción de unos gigantescos robots que serán denominados Máquinas de combate Humanoides Multioperativas Evangelion, obra del científico japonés Gendo Ikari.

Es precisamente su hijo, Shinji Ikari (abandonado por su padre a los pocos años de su nacimiento), el que se convertirá en protagonista la historia pues es uno de los elegidos para pilotar un prototipo de Evangelion. Tras conocer a la que será su tutora en esta nueva vida en Tokyo 3, Misato Katsuragi le llevará a la central del Nerv para que allí vea a su padre, que le explicará todo lo referente a esta misión. Una vez en el lugar, y después de algunos problemas con su progenitor nuestro protagonista decidirá enfrentarse al alienígena llamado Zachiel, evitando así que una herida Rei Ayanami tenga que hacerlo en su lugar. Pero esa decisión no será la solución, puesto que nuestro inexperto protagonista, a pesar de su potencial innato, no estará listo para enfrentarse a vida o muerte a otros seres. Aún y así, un arrebato de rabia hará que venza al alien, poniendo así la primera piedra para un proyecto largamente guardado en secreto. Hasta este momento se había atacado con todas las armas conocidas a los aliens, siendo infructuosos todos los intentos

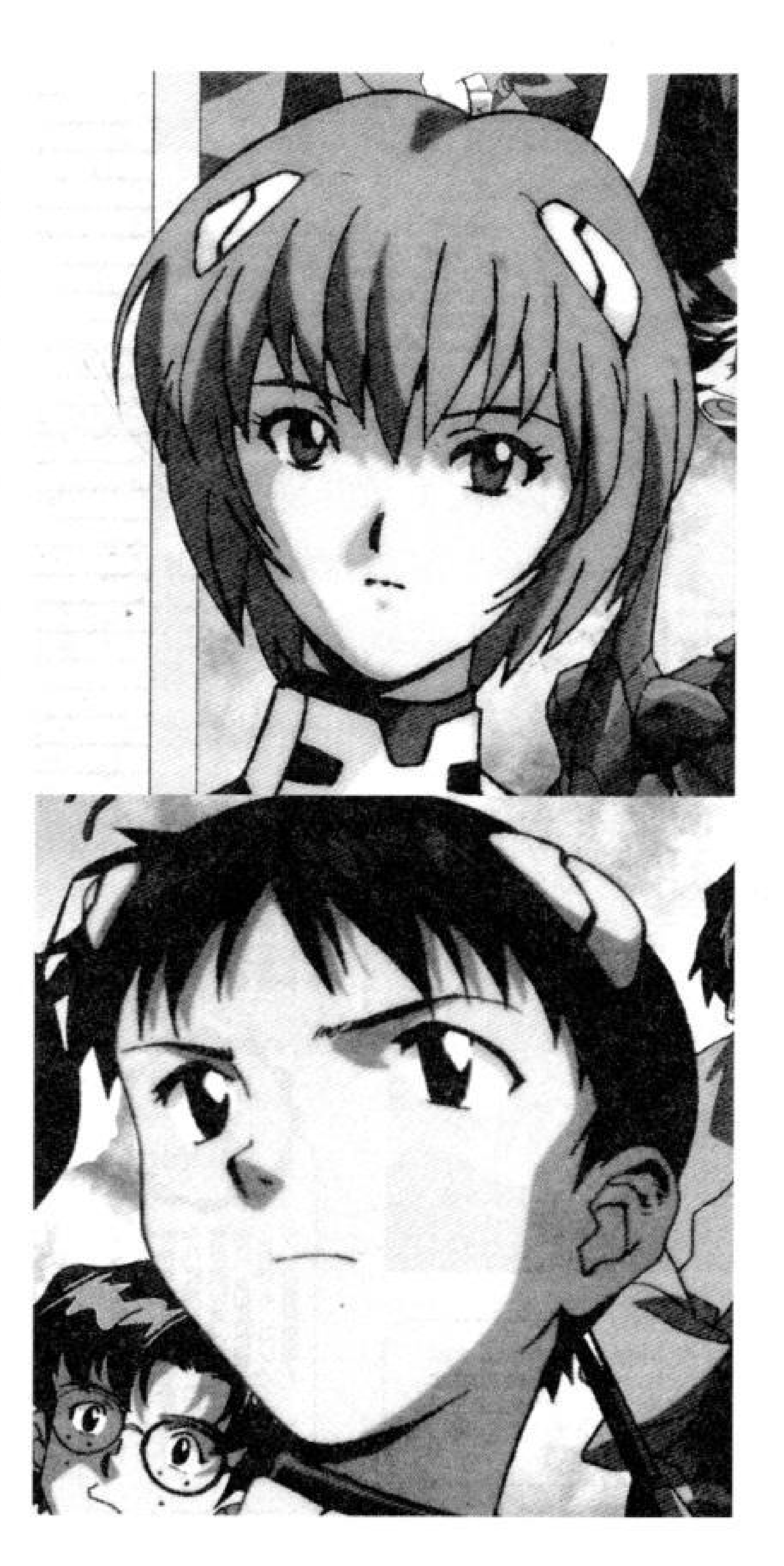


de detenerles. Con el Evangelion pilotado por Shinji se ha conseguido una primera victoria, pero la guerra no ha hecho más que empezar.

Ajeno a todo ello, Shinji tendrá que superar sus miedos y su timidez en combate ya que sin dejar de ser un niño, tendrá que hacer frente a sus obligaciones como salvador de la humanidad, junto a sus otros



dos compañeros. A partir de aquí, la serie nos presentará a nuevos personajes como la piloto Asuka Langley Souryu o sus compañeros de clase Touji Suzuhara, Kensuke Aida y Hikari Horaki, mostrándonos también a nuevos enemigos como los ángeles Shamshel o Ramiel. La acción y la emoción estarán pues, servidas a lo largo 26 brillantes episodios. Esperemos ahora, que la llegada de este año nuevo ablande algunos corazones y decidan traer por fin una obra de anime que podría constituir un boom dentro de nuestras televisiones.



EVANGELION EN MANGA

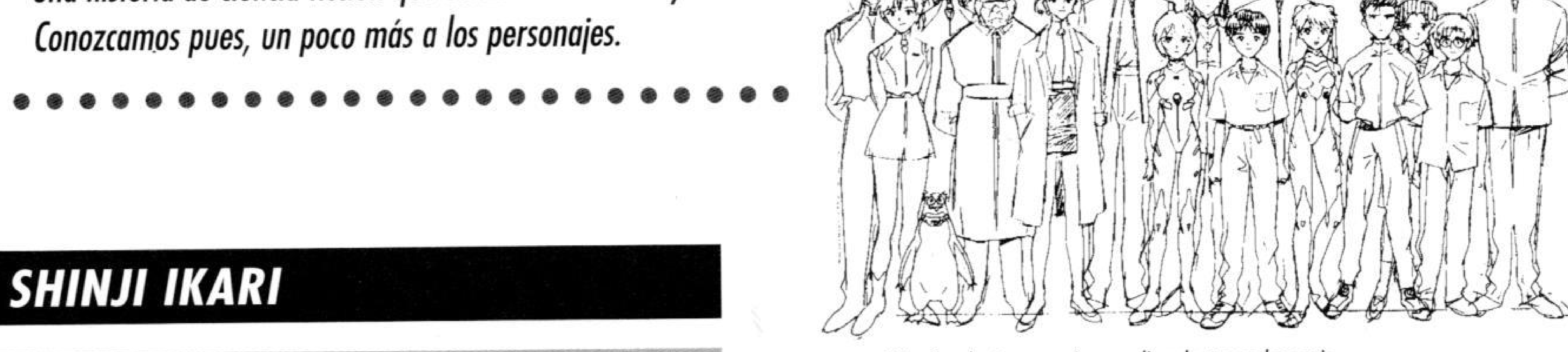


Coincidiendo prácticamente con la emisión de la serie en la Tokyo TV, los seguidores del dream team de la animación pudieron satisfascer su curiosidad acerca del famoso proyecto Eva ya que el manga de dicho título se comenzaba a editar en las páginas de la revista mensual de Kadokawa titulada Shonen Ace. Compartiendo protagonismo con series del calibre de Bt'X (de Masami Kurumada) o Tenku no Escaflowne, Evangelion consiguió en poco tiempo hacerse con el favor del público convirtiéndose en todo un superventas en su país de origen, iniciando así la Evamanía en el manga. Esta fiebre es posible que la podamos ver en parte por estas tierras, ya que corren rumores de que el manga sea traducido y publicado en nuestro país. Ojalá sea verdad y podamos disfrutar en poco tiempo de una obra que seguro que dará mucho que hablar.

ESTEBAN CANALEJO ■

PERSONAJES

Alrededor de ellos va a girar gran parte de la trama argumental de la serie, puesto que sus creadores han creído oportuno dar una gran importancia a las relaciones entre protagonistas y secundarios, relegando a un segundo plano las luchas contra el enemigo. He aquí quizás el misterio del éxito de este título, una historia de ciencia ficción que combina el drama y la acción. Conozcamos pues, un poco más a los personajes.



Diseño de personajes realizado para la serie.

SHINJI IKARI

Este muchacho de 14 años se convertirá, sin quererlo ni beberlo, en uno de los elegidos para luchar contra los ángeles (siendo conocido en el proyecto como "el tercer niño"). Huérfano de madre a una tierna edad, nuestro protagonista vio como su padre desaparecía poco tiempo después sin dejar rastro, provocando así su internamiento en un orfanato. Ahora, tras unos cuantos años, la llamada de su progenitor le traerá nuevas complicaciones, ya que a pesar de tener condiciones innatas para el pilotaje de la unidad Eva, su miedo al combate y su bisoñez le provocarán serios problemas. Obligado a ello, esta nueva responsabilidad hará que el carácter de este chico madure a lo largo de la serie, asumiendo al final su rol dentro de esa situación. La unidad asignada para su utilización será el Test Type EVA 01.

REI AYANAMI

Esta chica es una de las dos pilotos que acompañarán a nuestro protagonista en su lucha contra los aliens. De aspecto tímido, Rei (conocida en el proyecto como "el primer niño"), será la primera en ser entrenada en el manejo de las unidades de combate Eva, teniendo para ello en sus manos el control del Prototype EVA 00. Con él, se harán las pruebas necesarias para la mejora de éste nuevo invento. Debido a ello, esta muchacha, sufrirá un accidente que la mantendrá apartada de la acción durante los primeros capítulos.

ASUKA LANGLEY SOURY

Es la piloto que completará el trío de ases. Conocida como el "segundo niño", esta muchacha de 14 años será la última en incorporarse a la acción (en el episodio octavo, concretamente). El carácter de esta nueva piloto, de ascendencia germano-japonesa, será diametralmente opuesto a la de su compañera ya que su alegría y sus ansias por combatir contagiarán a todos los que estén a su alrededor, siendo así el contrapunto ideal de Rei. La unidad puesta a su disposición será la Production Model EVA 02.

MISATO KATSURAGI

Esta bella y encantadora chica de 29 años compaginará su tarea como jefa de operaciones del Nerv con la del cuidado de los pilotos, especialmente de Shinji (al que irá cogiendo cariño a lo largo de la serie). De carácter alegre y jovial, esta chica tendrá una influencia positiva en la integración del protagonismo a todo el proyecto, compaginando las tareas de hermana mayor y de "canguro". También habría que mencionar que en su apartamento un curioso ejemplar de la desaparecida Antártida, el simpático pingüino Pen 2.

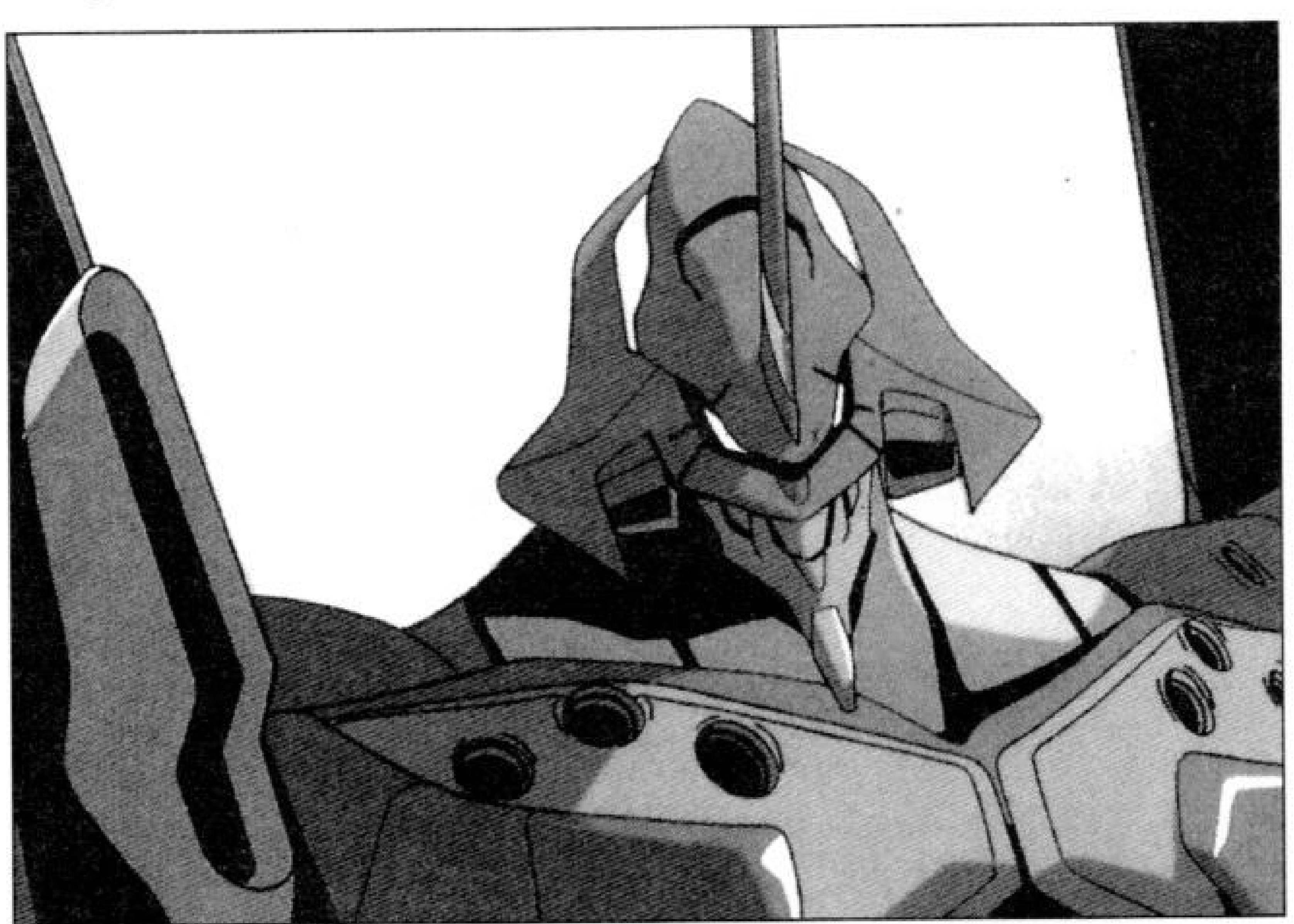
ASUKA LANGLEY SOURY

Es el padre de Shinji, abandonó a su hijo cuando aún era muy pequeño. La seguridad del mundo estaba en juego y no tenía tiempo para poder ocuparse de él. En estos largos años, su tenacidad y esfuerzo han servido para que la humanidad tenga un esperanza de supervivencia al ataque continuo de los ángeles, teniendo ahora a sus 48 años la posibilidad de demostrar al resto del mundo su pericia como ingeniero, siendo ayudado en todo momentos por el afable Kozo Fuyutsuki. Su creación consistirá en una especie de gigantescas armaduras conocidas como unidades de combate multioperativas Evangelion, fabricando tres modelos.

CONCEPTOS

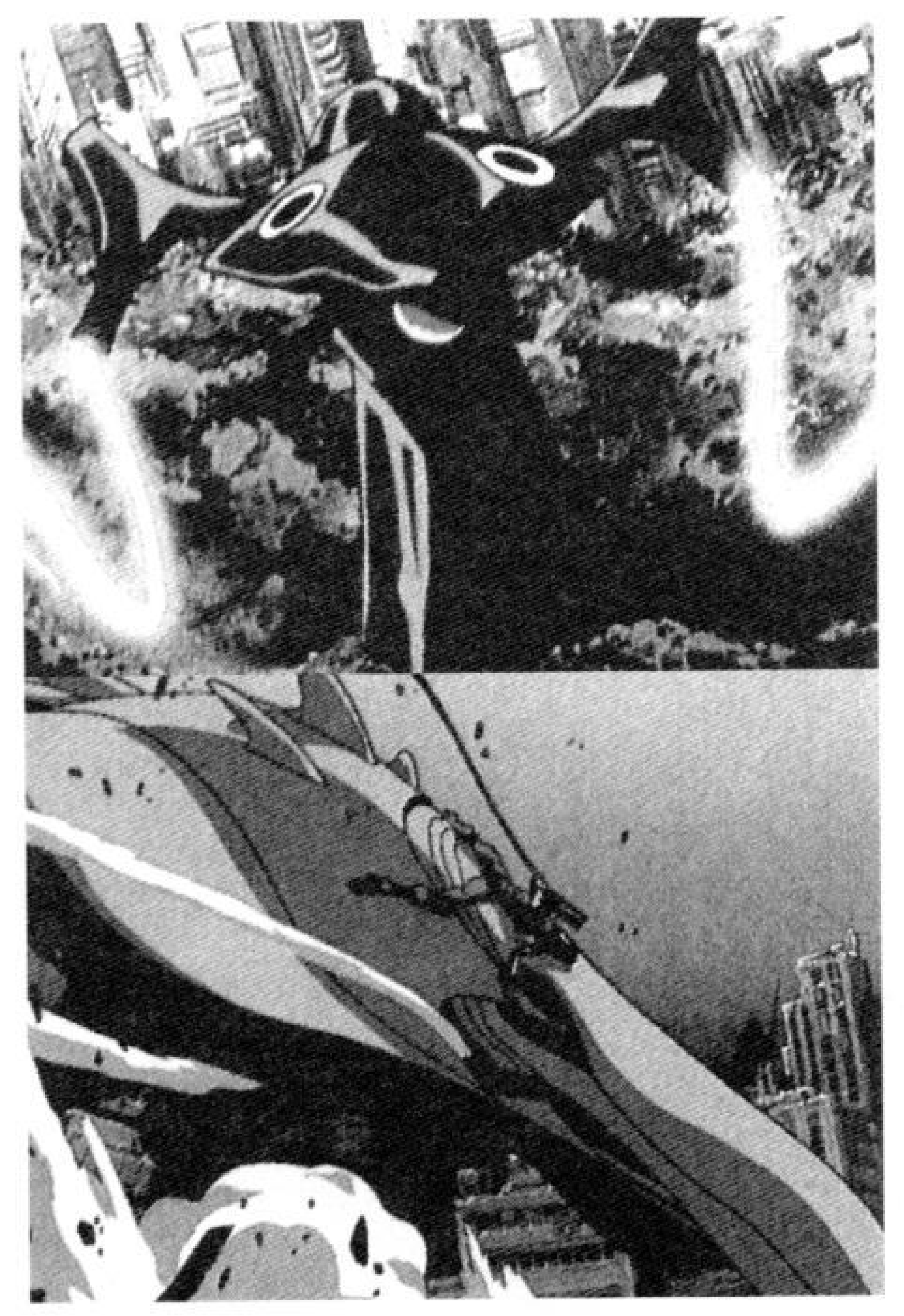
UNIDADES EVANGELION

Inventadas por el profesor Ikari, esta especie de armaduras gigantescas (que como se descubrirá más tarde se tratan de humanoides gigantes envueltos en armaduras) se convertirán en la mejor solución para combatir a los invasores espaciales. Para su manejo, sus operadores harán servir una especie de diadema que conectará el cerebro y el sistema nervioso de éstos al del Evangelion, creando así una unión entre los dos sistemas neurológicos. Con ello se ganará en rapidez y efectividad, reduciendo el tiempo de respuesta considerablemente. Además, estos humanoides tendrán la capacidad de autorepararse de forma biológica, estando sumergidos casi en su totalidad en un líquido que actua probablemente de nutriente y regenerador. A pesar de eso, todas esta ventajas tendrán su contrapartida en su fuente de alimentación, que funcionará gracias a una conexión externa en forma de cable. Si por alguna razón se cortara esta fuerte de energía, la unidad podría funcionar durante cinco minutos a modo normal o uno a plena potencia gracias a una batería de emergencia. Además de la fuerza bruta, esta nueva invención tendrá a su disposición un seguido de armas en forma de metralletas, pistolas, cuchillos, etc que estarán guardadas en cajas gigantes por toda la ciudad (cajas que aparecerán solo en caso de combate).



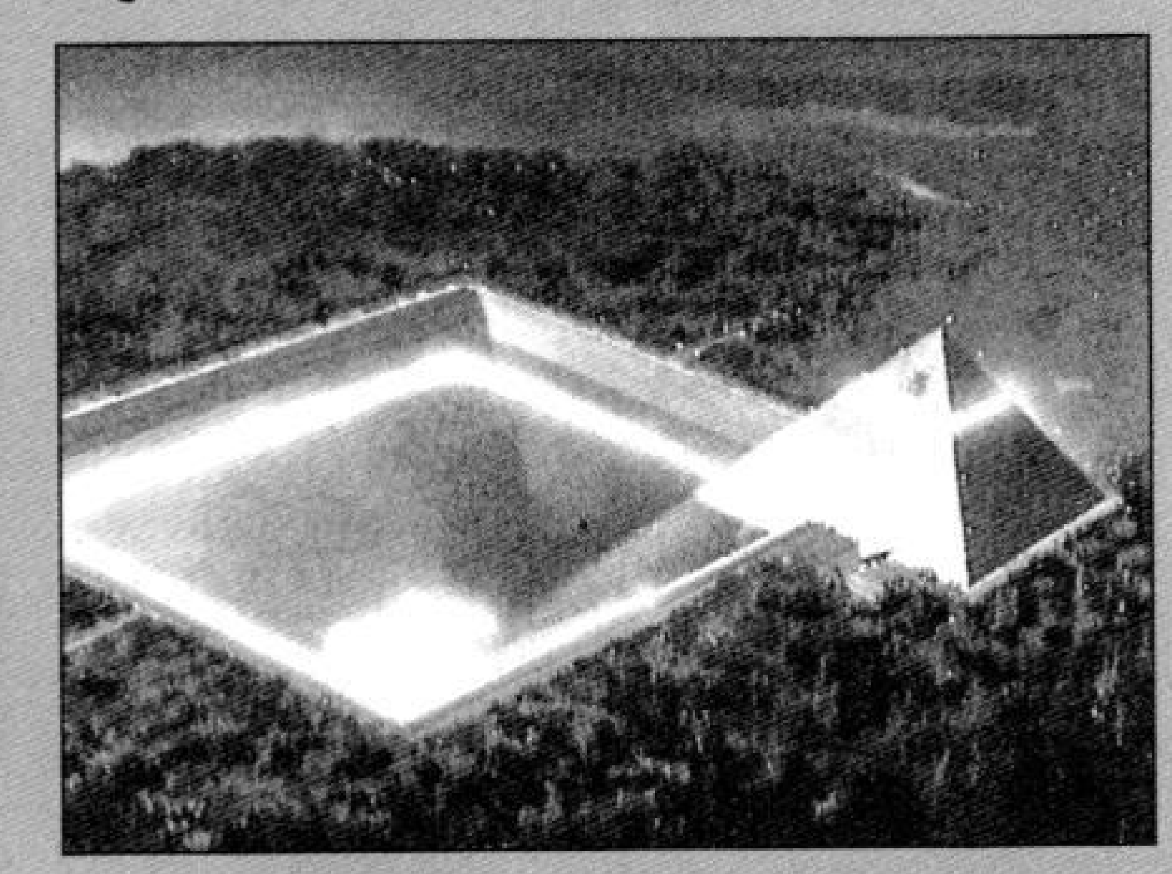
ÁNGELES

De aspectos y poderes variados (entre los que se encuentra la capacidad de crear una barrera denominada AT -absolute terror- Field), éstos seres del espacio exterior tienen en sus mentes un único objetivo, la conquista del planeta y la extinción de nuestra raza (o al menos eso es lo que parece). Aparte de eso, poco más se conoce de estos seres, ni sus motivaciones ni su origen, eso sí, su punto débil se encuentra en una especie de esfera roja llamada Koa, que es su fuente de energía. La denominación de aángeles viene dada por lo curioso de sus nombres, parecidos en gran medida a los de estas figuras míticas, como por ejemplo Zachiel, Shamshel, Ramiel, Gagiel, Israfel, Matriel, Sahaquiel, Iblis y Baraqija. Se piensa que puedan ser los causantes del Segundo Impacto. Como curiosidad decir que sus diseños se han basado en gran medida a partir de unos dibujos aparecidos en un diagrama realizado por el abad alemán Athanasius Kircher en 1653, llamado Systema Sephiritorum.

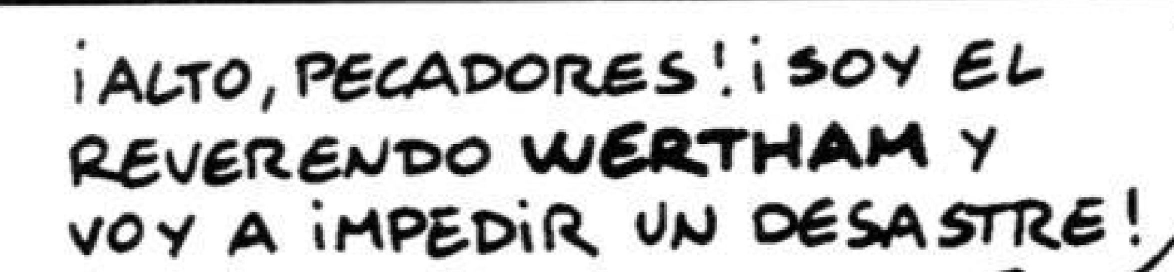


AGENCIA ESPECIAL NERV

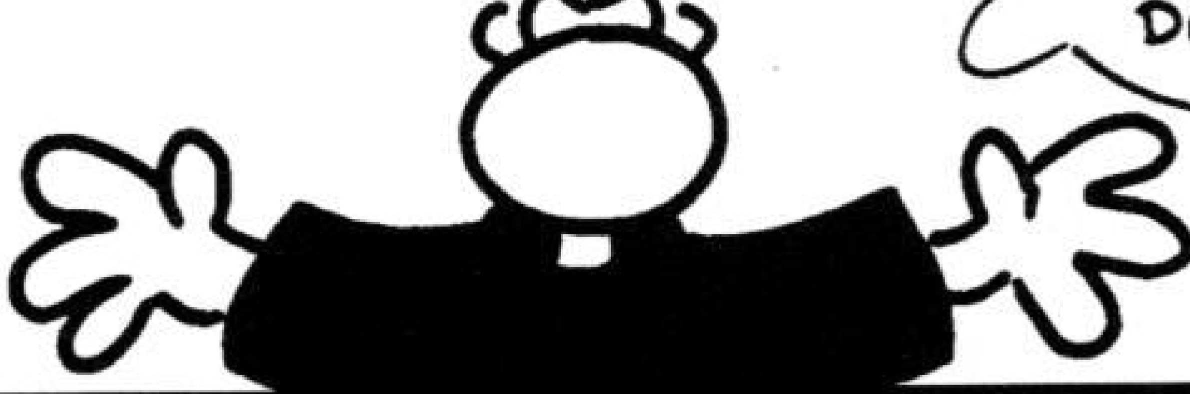
Esta organización, dependiente del Comité de Seguridad de las Naciones Unidas y de existencia secreta para el pueblo llano, tendrá su base en las entrañas del nuevo Tokyo 3. En esta organización encontraremos a personajes tan importantes como el padre de Shinji, la infatigable Makoto Katsuragi, la jefa del proyecto llamada Ritsuko Akagi (30 años) o Kaji Ryouji. Todos estos profesionales serán de gran utilidad a los operadores de las Eva, siendo en gran medida los artífices de su éxito.



OTAK(U) FILES



¡ALTO, PECADORES! ¡SOY EL REVERENDO WERTHAM Y VOY A IMPEDIR UN DESASTRE!
ALGUNOS RUMORES DICEN QUE DRAGON BALL PODRÍA SER EMITIDA POR ANTENA 3...
¡DETENGAMOS LA SEDUCCIÓN DE LOS INOCENTES!



SI ALGO COMO ESTO OCURRIERA, MILES DE ADOLESCENTES COMO ESTE TENDRÍAN ACCESO A LOS PROFANOS DIBUJOS ANIMADOS DE ESE ENDEMONIADO DEL SIGLO XX: AKIRA TORIYAMA...
¿Y QUÉ HAY DE MALO EN ESO?
¡NENE, ¿NO TE DIJE QUE ESTUVIERAS CALLADITO?




LAS TELEVISIONES AUTONÓMICAS NO LLEGABAN A TODO EL TERRITORIO ESPAÑOL... ALGUNAS ZONAS QUEDABAN FUERA DEL ALCANCE DE LA INFLUENCIA DEL MALIGNO...
¡¡PERO AHORA PODRÍAMOS SUFRIR UNA PLAGA DE OTAKUS!!
¡¡NECESITAMOS UNA CRUZADA!!
¡¡MMM!! ¡¡MMM!!

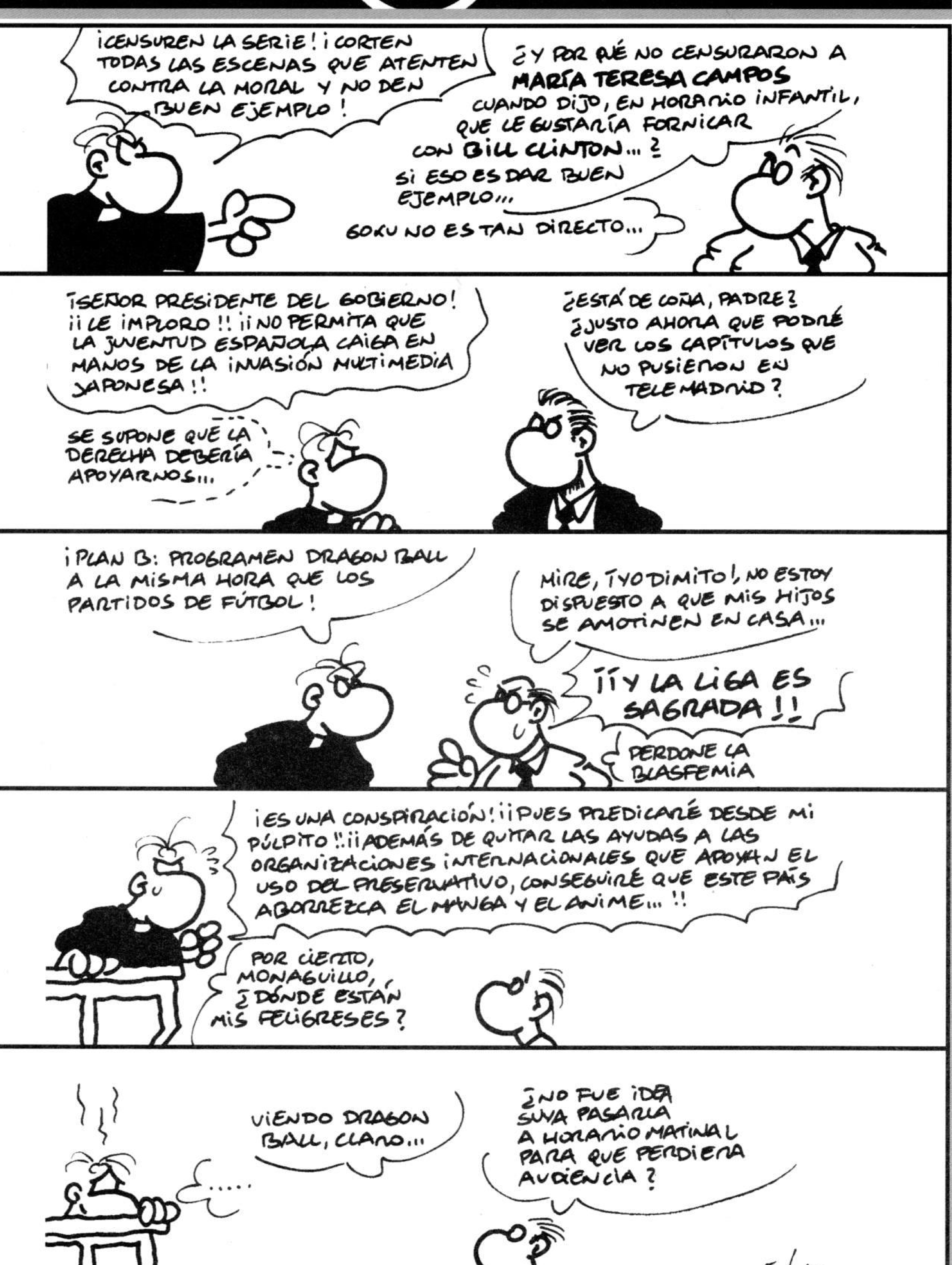


¡CIERREN SUS INSTALACIONES! ¡ESTA CADENA DE TV ESTÁ MALDITA! ¡OBEDEZCAN LA PALABRA DEL SEÑOR!
NOSOTROS SOMOS MÁS PRÁCTICOS: OBEDECEMOS A LOS NIVELES DE AUDIENCIA...



USTED, COMO PROGRAMADOR INFILTRADO, ASEGÚRESE DE QUE EMITEN LOS CAPÍTULOS DESORDENADOS, A DIFERENTES HORAS, CORTADOS Y SIN LOS CRÉDITOS DEL FINAL...
YA LO INTENTAMOS CON RANMA ½, SAILOR MOON Y SPIDER-MAN... PERO NO FUNCIONÓ...

OTAKU FILES



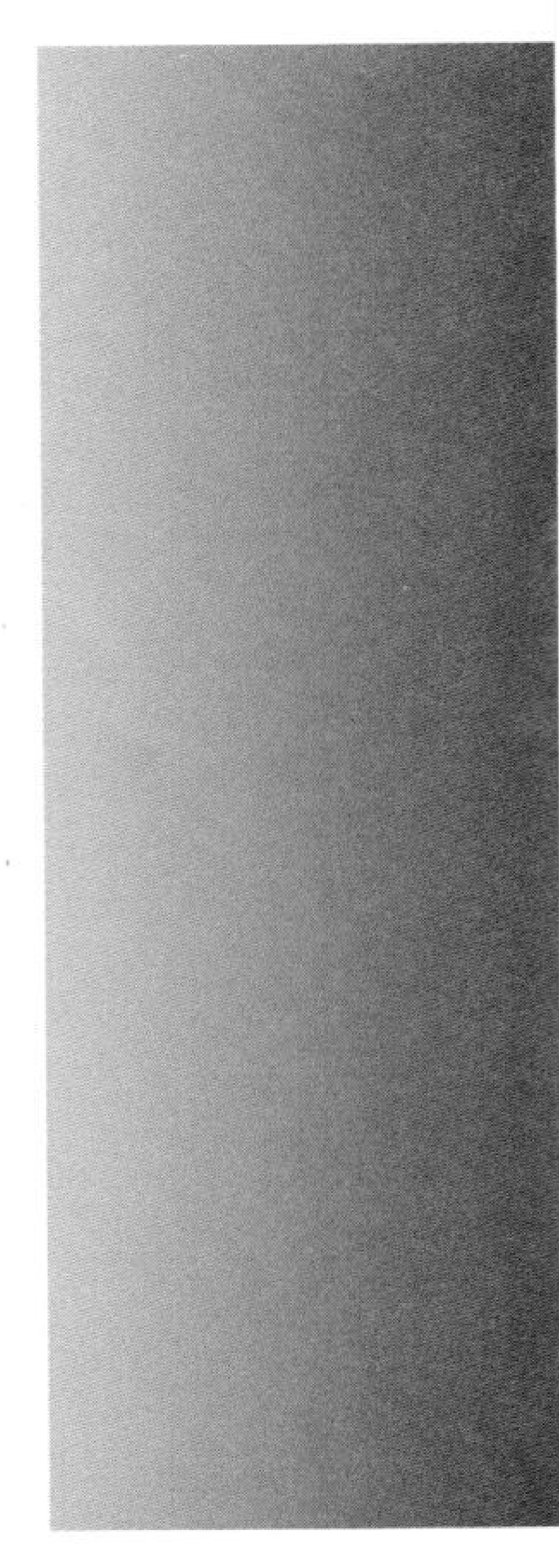
¡CENSUREN LA SERIE! ¡CORTEN TODAS LAS ESCENAS QUE ATENTEN CONTRA LA MORAL Y NO DEN BUEN EJEMPLO!
¿Y POR QUÉ NO CENSURARON A MARÍA TERESA CAMPOS CUANDO DIJO, EN HORARIO INFANTIL, QUE LE GUSTARÍA FORNICAR CON BILL CLINTON...? SI ESO ES DAR BUEN EJEMPLO...
GOKU NO ES TAN DIRECTO...
¡SEÑOR PRESIDENTE DEL GOBIERNO! ¡¡LE IMPLORO!! ¡¡NO PERMITA QUE LA JUVENTUD ESPAÑOLA CAIGA EN MANOS DE LA INVASIÓN MULTIMEDIA JAPONESA!!
¿ESTÁ DE COÑA, PADRE? ¿JUSTO AHORA QUE PODRÉ VER LOS CAPÍTULOS QUE NO PUSIERON EN TELEMADRID?
SE SUPONE QUE LA DERECHA DEBERÍA APOYARNOS...
¡PLAN B: PROGRAMEN DRAGON BALL A LA MISMA HORA QUE LOS PARTIDOS DE FÚTBOL!
MIRE, ¡YO DIMITO!, NO ESTOY DISPUESTO A QUE MIS HIJOS SE AMOTINEN EN CASA...
¡¡Y LA LIGA ES SAGRADA!!
PERDONE LA BLASFEMIA
¡ES UNA CONSPIRACIÓN! ¡¡PUES PREDICARÉ DESDE MI PÚLPITO!! ¡¡ADEMÁS DE QUITAR LAS AYUDAS A LAS ORGANIZACIONES INTERNACIONALES QUE APOYAN EL USO DEL PRESERVATIVO, CONSEGUIRÉ QUE ESTE PAÍS ABORREZCA EL MANGA Y EL ANIME...!!
POR CIERTO, MONAGUILLO, ¿DÓNDE ESTÁN MIS FELIGRESES?
VIENDO DRAGON BALL, CLARO...
.....
¿NO FUE IDEA SUYA PASARLA A HORARIO MATINAL PARA QUE PERDIERA AUDIENCIA?
Tolo'96

BELANO

Galileo, 23-63 • Local 5 • 08028 Barcelona • Tel. (93) 491 35 97

¡TODO EL MERCHANDISING DE DRAGON BALL Z Y DRAGON BALL GT LO ENCONTRAREIS AQUI!





IMPORTACION DIRECTA DESDE JAPON PARA VENTA Y DISTRIBUCION A LIBRERIAS ESPECIALIZADAS:

- Muñecos Super Battle y Action Kit
- Tarjetas de Bandai y PP Card
- Muñecos mini Battle
- Posters, Calendarios, Barajas, Rami Card, Máquinas expendedoras de Tarjetas...

LLAMANOS O VEN A VISITARNOS, ¡TE ESPERAMOS!



*Hace poco, concretamente en la última semana de Diciembre de 1996, nos sorprendió la noticia de que otra de las grandes series que se publicaba en las páginas del Shonen Jump llegaba a su fin, la serie a la que nos referimos no es otra que **Dragon Quest: Dai no Daiboken** (Fly). Desde **Kame** damos las gracias a los autores **Riku Sanjo** y **Koji Inada**, que desde el inicio de las aventuras de Dai en el número 25 del SJ del año 1989, hasta su final en el número 52 de 1996, nos han hecho pasar una gran aventura con uno de los personajes más heroicos del manga. Seguidamente vamos a desvelar los últimos acontecimientos que se desarrollan al final de la serie. En el próximo número de Kame os ofreceremos un artículo mucho más detallado con la última gran saga de Dai/Fly.*

DRAGON QUEST, EL PRELUDIO DEL FIN

El final se precipita cuando Dai, tras obtener el poder de su padre (que consiste en transferirle la marca del dragón), obtiene un poder casi sin límites. La marca del dragón que aparece en Dai se sitúa en su mano derecha, y su aspecto físico se ve algo alterado: el pelo sufre un erizamiento y su marca del dragón se pronuncia más en su frente. Con semejante poder Dai esta listo para la batalla final contra el rey demonio que ya ha hecho acto de presencia; su nombre es Barn y utiliza un exoesqueleto a modo de armadura para enfrentarse contra Dai. La batalla final esta servida...

El combate que decidirá el destino del mundo se libra en el palacio del rey demonio, situado en el espacio (está en órbita alrededor de la Tierra). Para este duelo Dai utilizará la espada de su padre.

Tras destruir completamente el palacio y luchar literalmente en medio del espacio, Dai se lanza contra Burn como si fuera un cometa, con el objetivo de agarrar su espada que está clavada en el corazón de Burn y acabar con su "corte de Aban" que había probado anteriormente sin éxito. El ataque triunfa y logra abrir en canal a Burn, que explota en mil pedazos expulsando su cuerpo en forma de meteoritos por toda la superficie de la Tierra. Parece que todo ha acabado, Dai vuelve a caer en la Tierra y es recogido por sus compañeros que esperaban con impaciencia el resultado de la batalla, ahora todo son bromas y felicitaciones pero...

LA MUERTE DE DAI

Una extraña figura que no veíamos desde hace mucho tiempo vuelve a aparecer: ¡es el jefe de los demonios! Inexplicablemente sigue vivo y para sorpresa de todos los presentes muestra su verdadera naturaleza; ¡es un androide! y el pequeño personaje que siempre lo acompañaba se revela como el verdadero líder demoniaco. Ahora, el jefe de los demonios amenaza con la explosión del androide que destruirá toda la Tierra. En ese instante un ataque combinado acaba rápidamente con la amenaza: Aban y Mam se encargan del pequeño rey de los demonios, mientras que Pop y Dai agarraran al robot para subir hacia las nubes. ¿Morirán nuestros dos héroes? Dai lo evita en parte, ya que decide que solamente uno de ellos deberá morir, y en un acto de amistad y sacrificio lanza a su Pop a tierra. Una vez hecho esto Dai piensa por última vez en sus padres y seguidamente muere en una gran explosión, salvando así a todo el planeta.



EPÍLOGO

Tras honrar la memoria de su amigo con un entierro simbólico frente al mar, los compañeros de Dai se disponen a seguir cada uno con sus vidas. Mam es la voz del epilogo final, que recuerda con cariño al amigo perdido y a los compañeros que todavía están con ella.

MANUEL GUERRERO ■

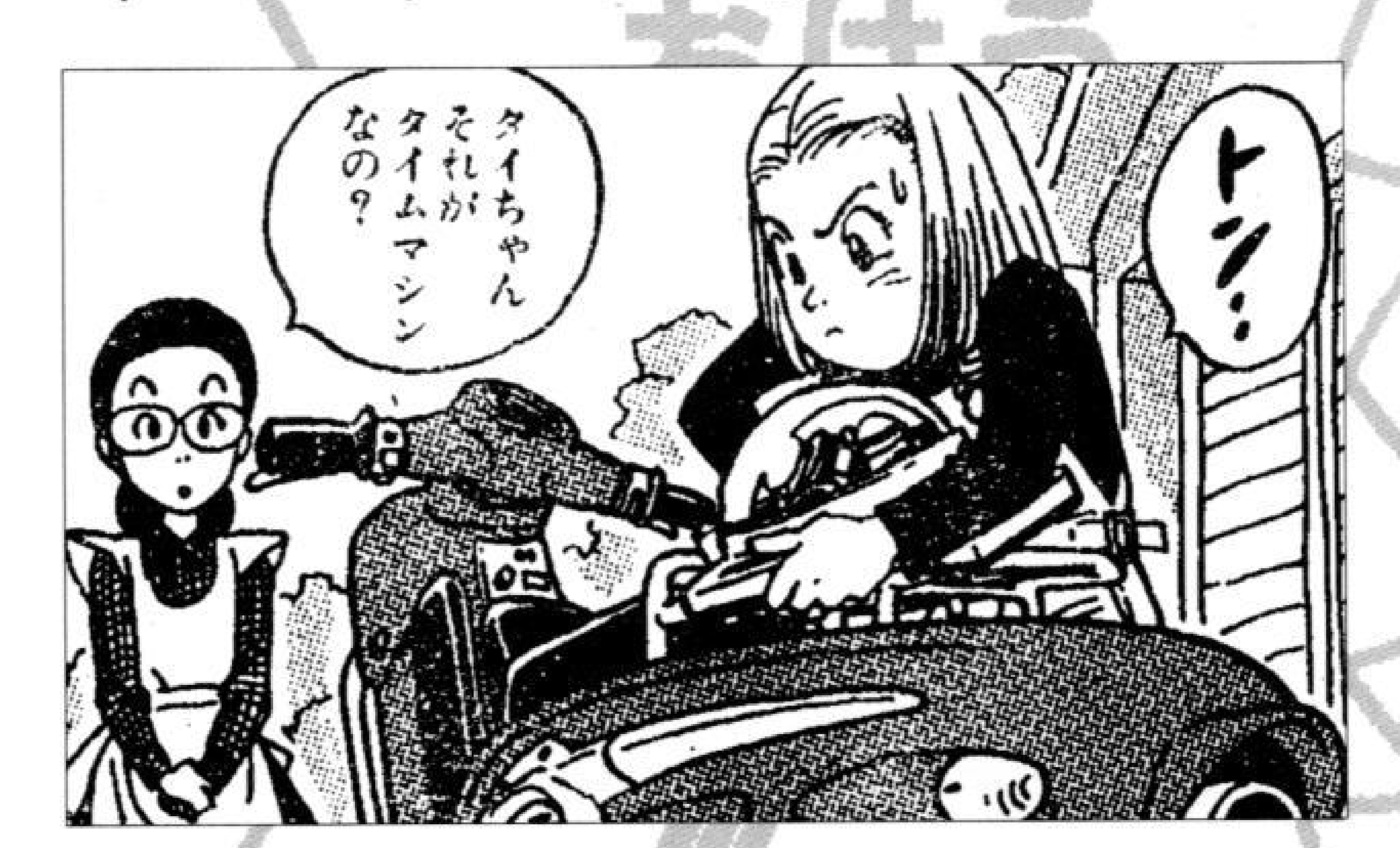
¡UN NUEVO SALTO!

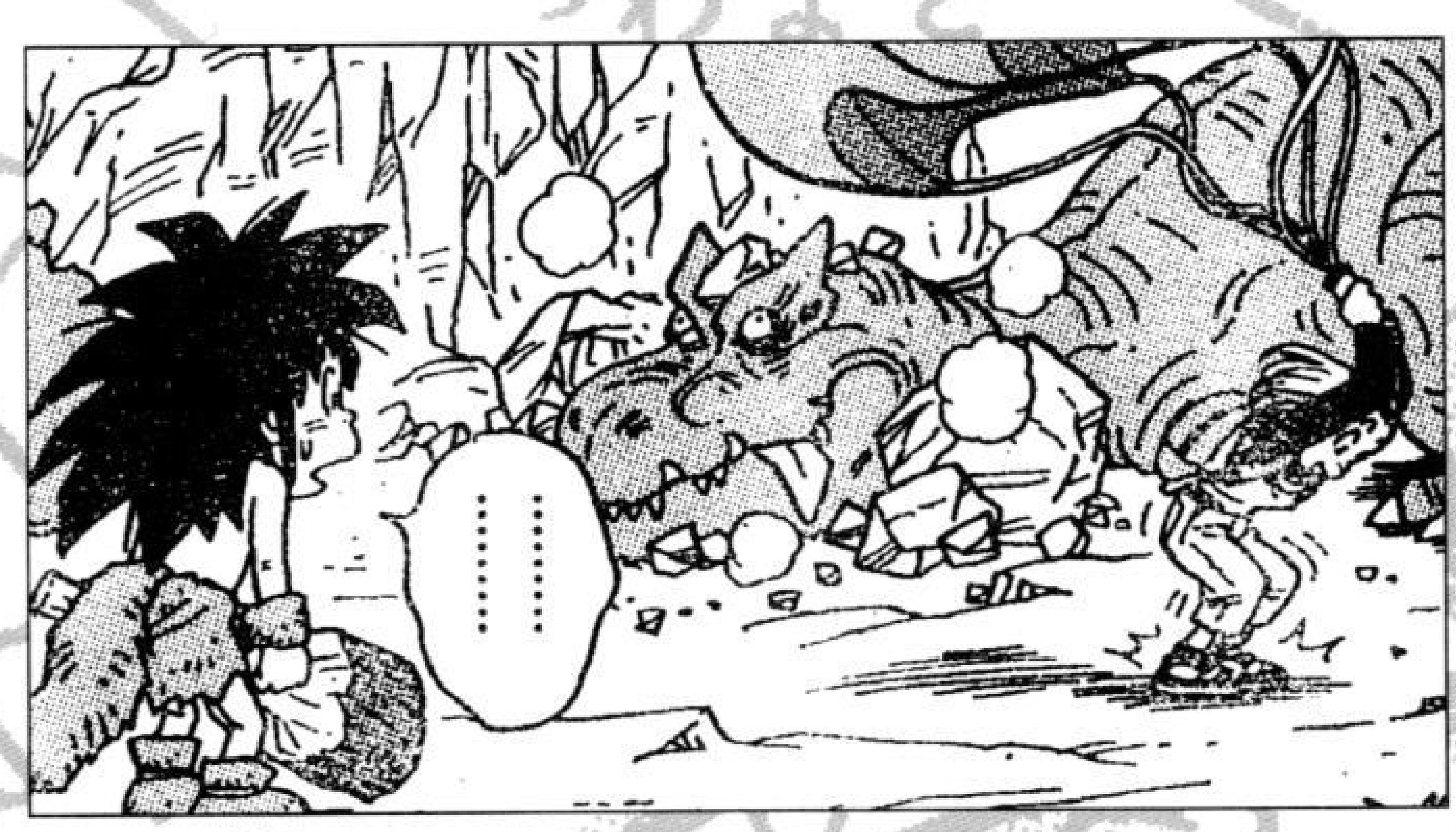
En un anterior Kame os ofrecimos un reportaje sobre el estado del mítico Shonen Jump desde el fin de Dragon Ball, un repaso que no ofrecía demasiadas esperanzas respecto al futuro. Los responsables de este semanario parecen haberse hecho cargo de la situación y de un tiempo a esta parte el SJ intenta volver a sus años dorados: una nueva serie de Toriyama, el regreso de Bastard!, un final legendario para Fly/Dai y el relanzamiento de series emblema como son las aventuras de Ryosan. En este "avance manga" reflejamos los cambios más importantes que han ocurrido entre finales de 1996 y principios de este año.

TOKIMECHA: LO ÚLTIMO DE TORIYAMA

La última historia corta de Toriyama es Tokimecha, que podríamos traducir como "la máquina del tiempo" (toki=tiempo, mecha=máquina), una nueva obra que arrancó en el número 3/4 del Shonen Jump de este año. El inicio está realizado al más puro estilo dragonballiano: la historia empieza cuando una jovencita inventa una máquina del tiempo y parte en busca de aventuras, encontrándose con un niño ignorante e inocente. Esta vez el nexo de unión no es la búsqueda de las bolas, si no la necesidad de regresar al futuro por una causa que más adelante explicamos.

Antes de entrar de lleno en el argumento, podríamos arriesgarnos a decir que dentro del más absoluto y puro estilo Toriyama, este manga parece más un compromiso de trabajo que un ejercicio de satisfacción personal. O sea, que Tokimecha podría ser la antesala de esa gran obra que esperamos desde que el sensei abandonara Dragon Ball, además de un intento de relanzar el prestigio (y las ventas) del Shonen Jump. Por lo demás, apenas si han aparecido tres episodios para tratar de sacar conclusiones, pero lo poco visto ya deja vislumbrar unos apuntes realmente interesantes.





VIAJES EN EL TIEMPO, TROGLODITAS Y MÁS VIAJES EN EL TIEMPO

La historia empieza cuando una brillante jovencita, de nombre Tai, inventa una máquina del tiempo (la "tokimecha") para, obviamente, viajar por el idem. El aparato lleva a Tai hasta la era prehistórica, en donde un dinosaurio "made in Toriyama" destruye en un abrir y cerrar de ojos la tokimecha. Y la pobre Tai habría seguido un destino similar de no ser por la providencial aparición de Muh, un joven troglodita, Muh para los amigos, que resuelve rápidamente la situación (gracias en parte al "terrible" despertador de Tai que asusta al dinosaurio).

Con el terreno despejado, Tai comprueba con horror que puede haber quedado atrapada para siempre en el pasado, aunque de inmediato tendrá que enfrentarse a dos "problemas". El primero de ellos se llama Muh, que ha decidido "casarse" con Tai por que ella le había ofrecido unos riquísimos bombones de almendras y chocolate (el chaval tenía que corresponderla, claro). El segundo de los problemas también tiene nombre: Mee, una agresiva troglodita (al parecer muy amiga de Muh) que no está de acuerdo con la situación. Para decidir quién será la compañera de Muh, Mee decide batirse en duelo y aclarar el embrollo, pero a pesar de utilizar una gigantesca hacha de piedra Mee será derrotada por la inteligencia de Tai: "¿6 por 54?", "¿cada cuando sale el Shonen Jump semanal?". Estas preguntas "noquean" a Mee y declaran vencedora a Tai, para alegría de Muh, pero en esos mismo momentos hace acto de presencia un aparato volador cuyos tripulantes se dedican a ¡cazar dinosaurios!.

Indudablemente se trata de otra máquina del tiempo, una oportunidad única para Tai de volver al futuro. Pero los tripulantes del aparato no son muy sociables, y sus primeras acciones son raptar a Mee y lanzar un misil que neutraliza hábilmente Muh. Y entonces, entonces lo mejor será esperar al siguiente Kame Para saber la continuación de esta nueva historia del sensei Toriyama. No os lo perdáis, que vale la pena.

NÚRIA TEULER ■







PERSONAJES Y OTRAS COSAS

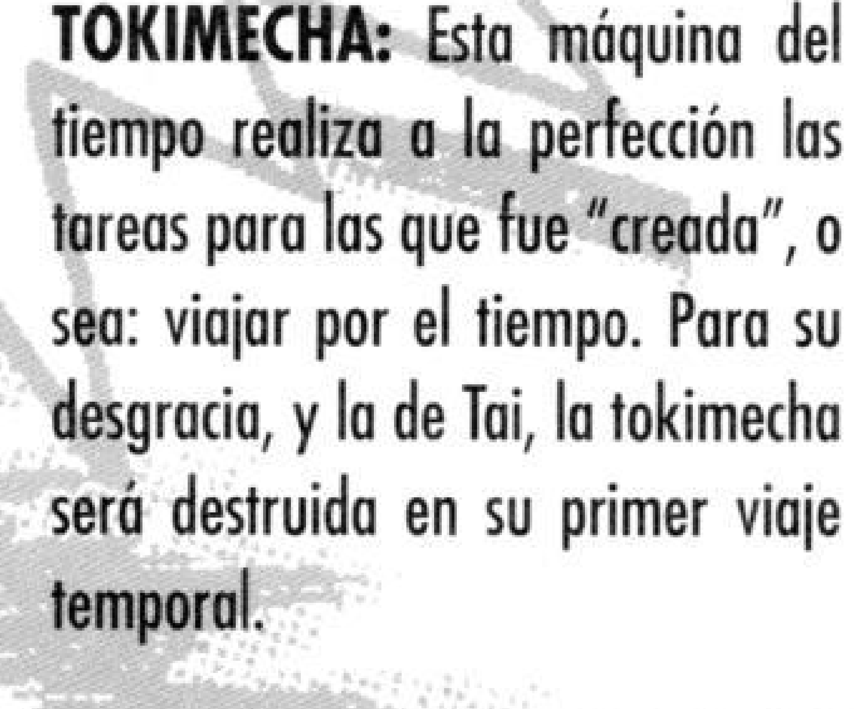
Los nombres de los personajes están transcritos directamente del katakana, por lo que es posible que no sean los correctos.De todas formas en cuanto aparezcan los nombres "oficiales" ya os lo haremos saber.

TAI: Dejando aparte los obvios paralelismos con Bulma (niña rica, genial inventora, etc...), podemos decir que Tai no es una gran amante de la aventura y quedar atrapada en la prehistoria no entraba en sus planes de vida. Sin embargo, esta chica tiene recursos para cualquier contratiempo y más de una sorpresa nos va a dar.

MUH: Con este antediluviano personaje surge una nueva -e inevitable- comparación: al igual que Gokuh es inocente, ignorante y bastante bruto. Su encuentro con Tai cambiará su aburrida vida de ser prehistórico para vivir nuevas y emocionantes aventuras con las que jamás había llegado soñar.

MEE: Este es el personaje en discordia, una chica de la prehistoria que no parece tener demasiadas simpatías por Tai. Aunque todo cambiará cuando la viajera del tiempo y Muh vayan a su rescate. En cuanto a su carácter podemos decir que es muy similar al de Chichi, un poco más exagerado quizá.

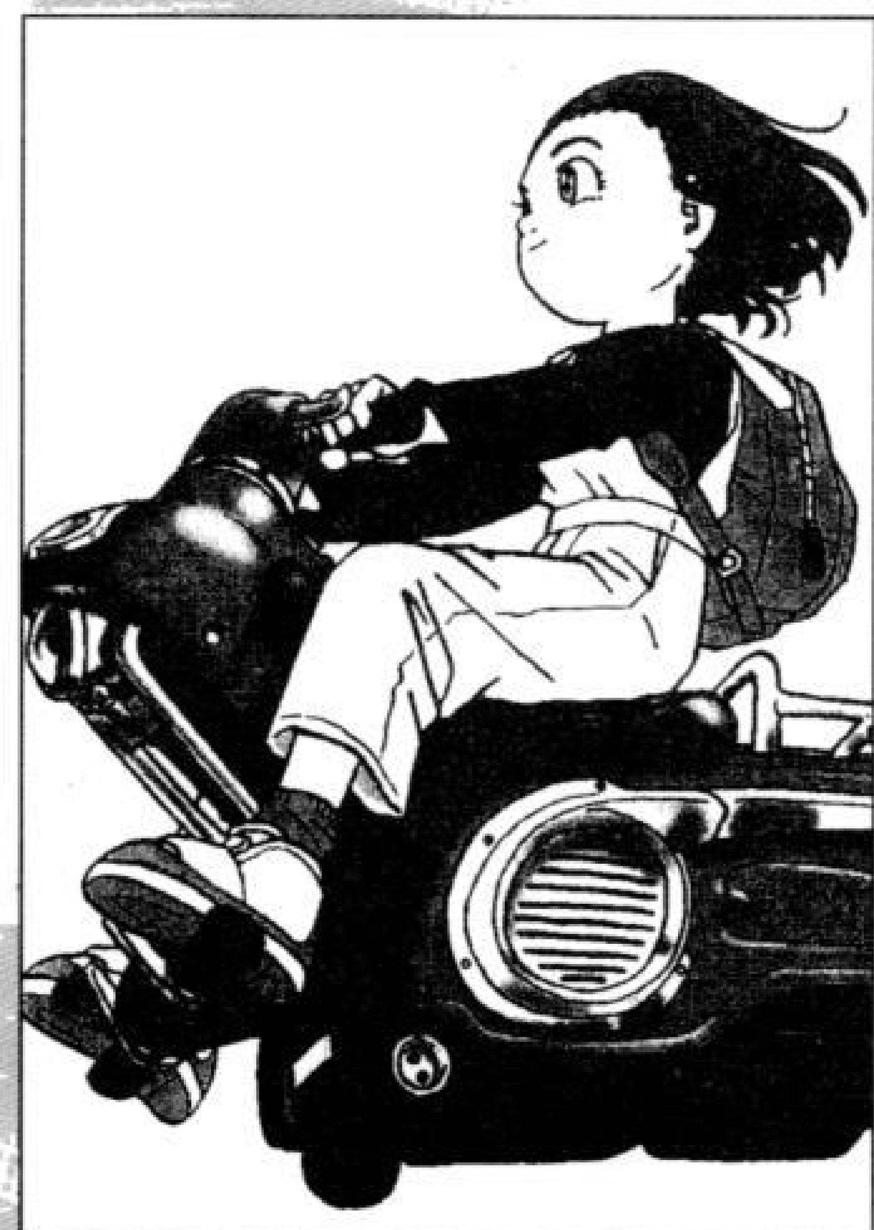
TOKIMECHA: Esta máquina del tiempo realiza a la perfección las tareas para las que fue "creada", o sea: viajar por el tiempo. Para su desgracia, y la de Tai, la tokimecha será destruida en su primer viaje temporal.











LO MÁS ÚLTIMO DE DRAGON BALL GT



EPISODIO 26



GOHAN TO GOTEN... SAIAKU NO KYODAI GENKA!?
(Gohan y Goten... ¿ila hermandad diabólica!?)





Tras su llegada a la tierra Baby, mostrando su verdadero cuerpo, se enfrenta a Goten. Él es el primer saiyan en la tierra que se opondrá al maligno Tsufur. Convertido en super saiyan controla parcialmente a su adversario cuyo poder ha aumentado después de poseer a numerosos seres. Mientras el primer combate contra Baby sigue su desarrollo, Gokuh, Trunks y Pan han llegado al planeta en el que se encuentra la sexta dark dragon ball. La bola en cuestión acaba en el estómago de un enorme dinosaurio al que deberán perseguir para no perder la bola (el dragon radar no detecta las dragon ball que se encuentran en el interior de un organismo vivo). Finalmente optan por un sistema "elegante" que consiste en introducir a Gokuh en el interior del saurio, coger la bola y salir de dentro tras abrirle un boquete en el estómago. Tras este pequeño contratiempo nuestro trío de astronautas abandona el planeta con un total de seis bolas, no sin antes reparar el daño ocasionado al dinosaurio. Mientras tanto, en la Tierra, Goten toma ventaja sobre Baby en el combate, pero el Tsufur consigue introducirse en su cuerpo a través de una pequeña herida ocasionada por un escombro en su brazo derecho. Ahora Goten es controlado totalmente por Baby y se dirige a Capsule Corp. donde se hará pasar por herido, esperando que acudan a visitarle el resto de saiyans que habitan en el planeta. Tras saber que Goten ha sido herido, Gohan y Videl acuden a visitarle. Enseguida apreciarán el extraño comportamiento de Goten lo que desembocará en un enfrentamiento entre hermanos: Gohan contra Goten-Baby. Después de abandonar Capsule corp. da comienzo una lucha fratricida sin igual, Gohan limita el poder de sus ataques por miedo a destrozar el cuerpo de su propio hermano, lo que unido a los poderes parasitarios de Baby acaban con la derrota de Gohan tras ser poseído de forma vasta por el Tsufur. Es entonces cuando su tutor Piccolo acude en su ayuda después de haber captado la fuerza de ambos contrincantes. Piccolo se ve sorprendido por Gohan que lo fulmina con un Kame Hame Ha. En el interior del Tako, Gokuh y sus amigos celebran la proximidad de su regreso a la Tierra ajenos a lo ocurrido allí. Con Gohan y Goten bajo su control el próximo objetivo del Tsufur es el saiyan más poderoso del planeta: Vegeta.

EPISODIO 27

YABOUKAN SEI!? NOTTO RARETA VEGETA
(¿¡La ambición absoluta!? Vegeta es poseído)



Vegeta, inmerso en sus funciones de padre, regresa a su casa después de realizar numerosas compras junto a su hija Bra . Lo más interesante de esta faceta de Vegeta es el modo en el que se deshace de los numerosos pretendientes de su hija (lanzarlos por un precipicio y cosas por el estilo). Mientras tanto Gohan-Baby ha regresado a Capsule corp. junto a un aturdido Goten. Después de descubrir el paradero de Vegeta sale a su encuentro con la intención de poseerlo. Cuando Gohan-Baby encuentra a Vegeta el enfrentamiento no se hace esperar. Después de que Bra abandone el lugar en coche, el príncipe de los saiyans, extrañado por el comportamieto de Gohan, no pone ningún reparo a enfrentarse a él. Mientras los acontecimientos en la Tierra se precipitan, Gokuh, Pan y Trunks dan por finalizada su búsqueda tras agenciarse la última dark dragon ball. La bola se encuentra en un planeta en el que la mayor amenaza es el clima de este mundo, extremadamen-

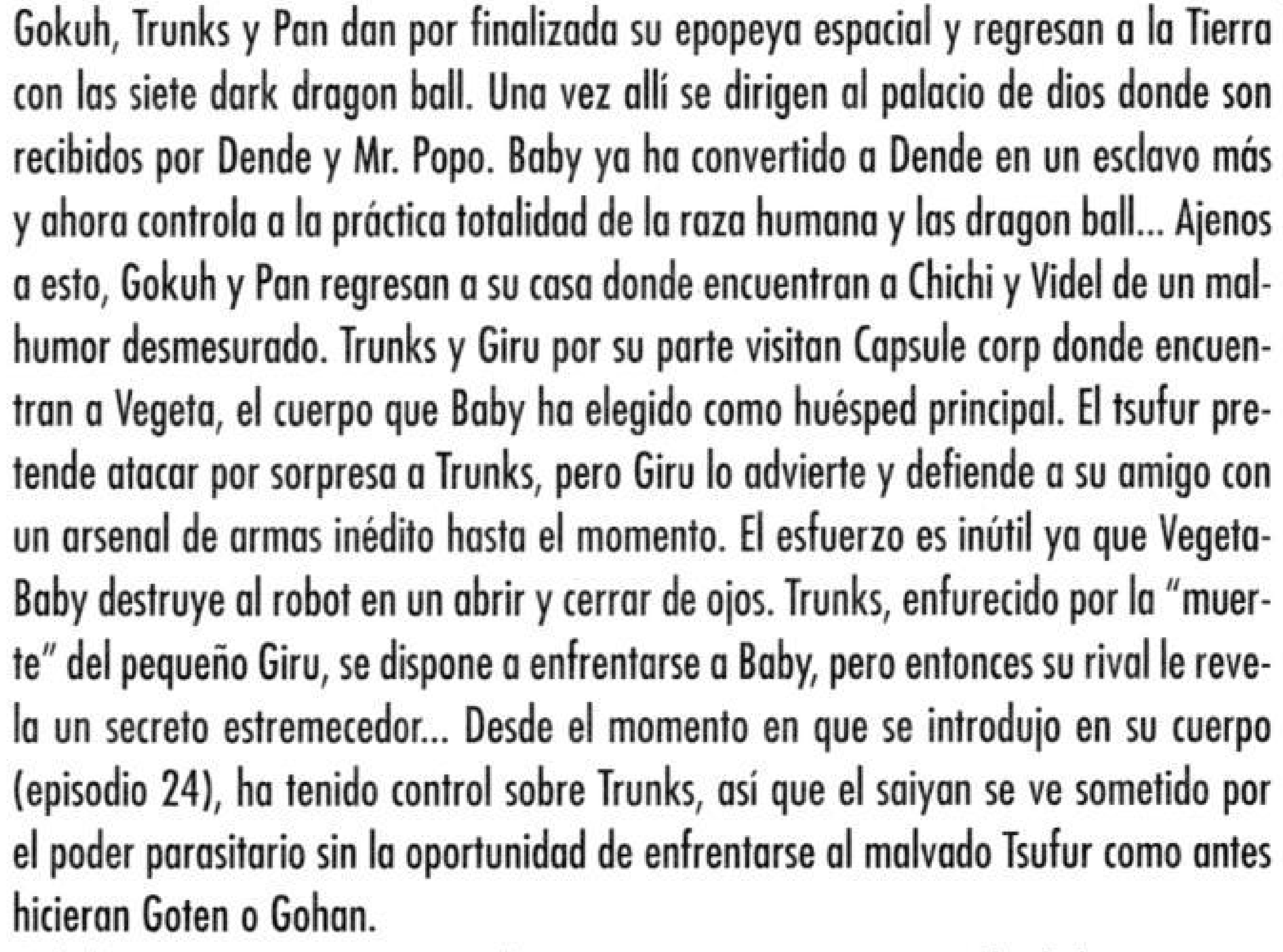


te frío. Ahora el trío de viajeros espaciales pueden regresar a la tierra y tomarse un merecido descanso...o eso creen ellos. Vegeta y Gohan-Baby convertidos en super saiyan entablan un combate en el que prima la igualdad. El intercambio de golpes y rayos energéticos se produce de forma recíproca hasta la llegada de Goten. Éste último se une a Gohan-Baby en su intento de poseer a Vegeta y la unión del poder de ambos produce un remolino de energía en el que se ve atrapado Vegeta. El remolino produce heridas superficiales al príncipe de los saiyans que, cansado de jugar, produce una gran explosión que deshace el ataque y lanza a sus dos rivales por tierra. Pero Baby ya ha cumplido su objetivo, el cuerpo de Vegeta está repleto de pequeñas heridas a través de las cuales se introduce en su cuerpo y lo controla sin que este le pueda oponer resistencia. Ahora Vegeta Baby puede controlar a la totalidad de la raza humana sin que nadie le oponga resistencia.

EPISODIO 28

GOKUH KAERU... CHIKYU WA ZENBU ORA NO DEKI!?
(Gokuh ha vuelto... ¿¡todo el mundo es enemigo!?)





Gokuh, Trunks y Pan dan por finalizada su epopeya espacial y regresan a la Tierra con las siete dark dragon ball. Una vez allí se dirigen al palacio de dios donde son recibidos por Dende y Mr. Popo. Baby ya ha convertido a Dende en un esclavo más y ahora controla a la práctica totalidad de la raza humana y las dragon ball... Ajenos a esto, Gokuh y Pan regresan a su casa donde encuentran a Chichi y Videl de un malhumor desmesurado. Trunks y Giru por su parte visitan Capsule corp donde encuentran a Vegeta, el cuerpo que Baby ha elegido como huésped principal. El tsufur pretende atacar por sorpresa a Trunks, pero Giru lo advierte y defiende a su amigo con un arsenal de armas inédito hasta el momento. El esfuerzo es inútil ya que Vegeta-Baby destruye al robot en un abrir y cerrar de ojos. Trunks, enfurecido por la "muerte" del pequeño Giru, se dispone a enfrentarse a Baby, pero entonces su rival le revela un secreto estremecedor... Desde el momento en que se introdujo en su cuerpo (episodio 24), ha tenido control sobre Trunks, así que el saiyan se ve sometido por el poder parasitario sin la oportunidad de enfrentarse al malvado Tsufur como antes hicieran Goten o Gohan.



Gokuh y Pan tras unas cuantas horas comienzan a extrañarse (la deducción viene precedida de la negativa que les hacen a que puedan saborear los deliciosos manjares que pueblan la mesa). A esta sospecha se une la llegada de unos agresivos Gohan y Goten. Estos convierten en el blanco de sus ataques a una sorprendida Pan a la cual atacan sin piedad, pero gracias a la intervención de Gokuh consigue sobrevivir. Gokuh, que comienza a entrever la situación (¡aleluya!), se enfurece al ver el estado en el que ha quedado su nieta. Goten y Gohan, convertidos en super saiyan, no son capaces de poner freno a la inusitada furia de su padre. En esos mismos momentos, Mr.Boo que ha resistido el control de Baby, viaja hasta donde se encuentra Gokuh alertado por el poder desenvuelto en el combate. Él y Mr.Satan, al que había protegido en el interior de su cuerpo, advierten a Gokuh sobre el efecto parasitario que produce Baby. Mr. Boo se "come" a Mr. Satan y Pan para ponerlos a salvo en su interior y se aleja hacia un lugar seguro. Ahora Gokuh puede despreocuparse de la salud de su nieta y concentrarse en el combate pero antes de que la lucha pueda decidirse hacia un lado u otro se produce la llegada de Vegeta-Baby junto con sus "hijos" Trunks y Bra. Ahora la balanza se decanta hacia el lado de Baby ya que Gokuh deberá enfrentarse contra cinco saiyans...





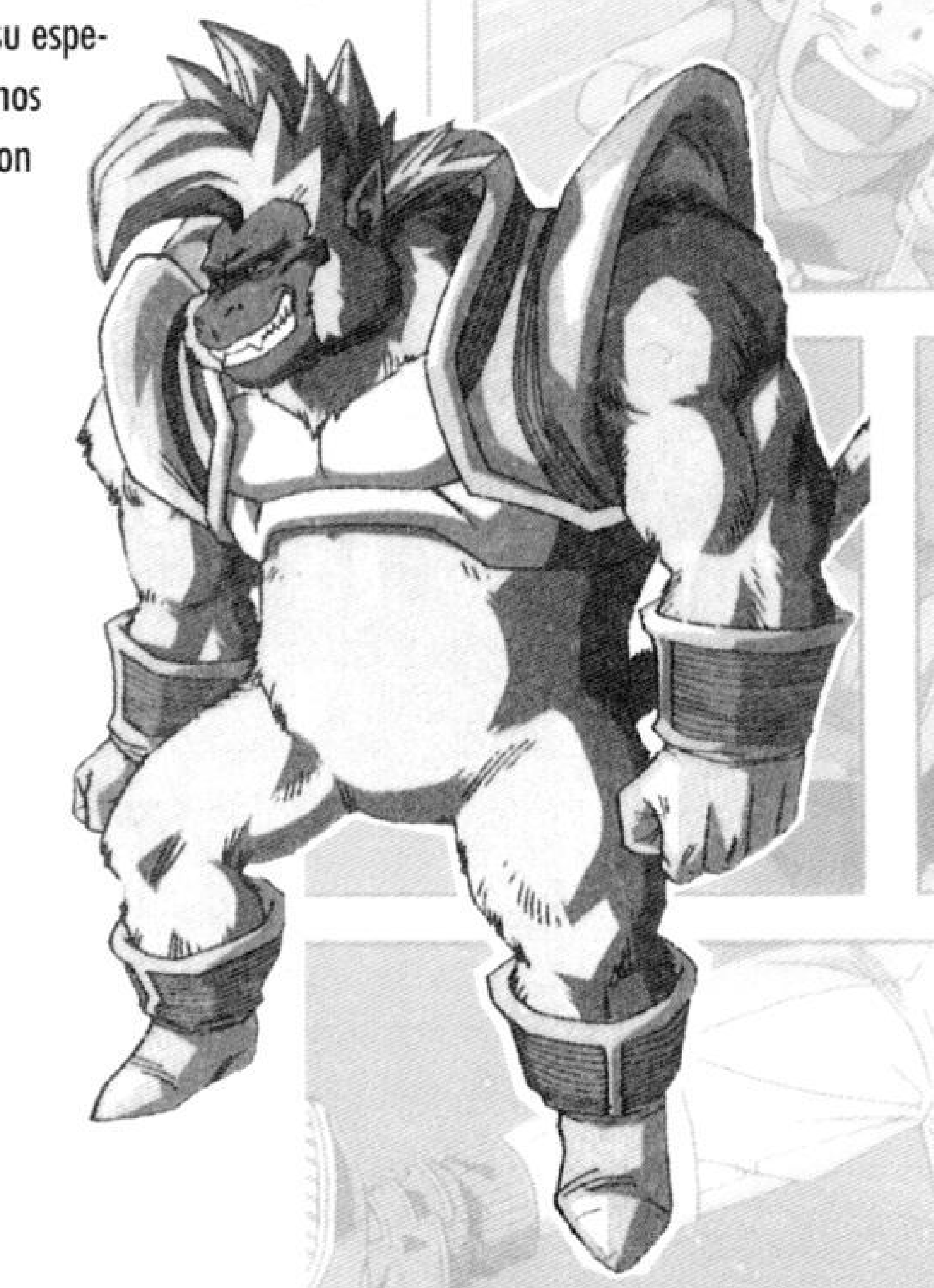
EPISODIO 29

CHO YABAI!? SUPER SAIYAN 3 YABURERU
(¿¡La super derrota!? Fracasa el super saiyan 3

Ante la atenta mirada de sus "esclavos", Vegeta-Baby decide enfrentarse contra Gokuh para demostrar su inigualable poder. Y así lo hace ya que Gokuh, convertido en super saiyan, no hace más que perder terreno ante un ser que reúne la furia y el orgullo de Vegeta y la maldad del Tsufur. Gokuh decide hacer uso de su última baza: el super saiyan 3. Tras concentrar toda su energía, accede con aparente facilidad al tercer nivel. Ahora el combate debería estar igualado, pero nada más lejos de la realidad... el insospechado poder de Vegeta-Baby, a través de rayos de energía y golpes fulminantes, deja a Gokuh super saiyan 3 en evidencia. Por si fuera poco, su pequeño cuerpo no puede soportar la tensión que supone el poder del tercer nivel y revierte a su estado normal. Gokuh, completamente indefenso, es vapuleado por su rival hasta la saciedad. Finalmente observa como su rival se dispone a darle el golpe de gracia. Y este elaborado golpe comienza con la absorción del poder de todos los saiyans presentes: Gohan, Goten, Trunks y Bra por parte de Vegeta-Baby que aumenta su poder considerablemente y muta a un estado más grotesco, alejándose de la figura de Vegeta. Acto seguido comienza a concentrar energía en forma de esfera. El ataque es idéntico al Genkidama de Gokuh, pero en lugar de reunir energía benigna reúne la energía del rencor de todo el planeta Tierra. Gokuh, inmóvil, observa como la esfera de energía negativa crece hasta verse completada. El Revenger death ball es lanzado con furia contra el indefenso Gokuh... ¿será el final de nuestro héroe?, ¿seguro que ese cabezahueca es el héroe de alguien?, ¿es posible qué con Gokuh mueran todas las esperanzas de la raza humana?, ¿es estúpido hacernos estas preguntas cuando en los avances de este mismo ejemplar se demuestra que Gokuh seguirá vivo?, ¿es la derrota contra el Hércules en el Camp Nou la más aparatosa jamás vivida por el Barça?, ¿por qué Prosinecki ha marcado en un solo partido tantos goles como en su carrera en el Barça?, ¿en que se diferencia un vampiro de un nosferatu?, ¿todas estas preguntas y muchas otras ni siquiera planteadas serán contestadas en el próximo Kame?, ¿por qué hemos puesto la última frase con símbolos de interrogación?

¡¡LOS AVANCES DEFINITIVOS!!

Ante todo, os avisamos que estos avances han aparecido en el especial GT, pero debido a su especial importancia y a su directa conexión con los episodios anteriormente reseñados los hemos incluido en este Kame. Además, hemos incluido nuevos datos de gran importancia que son de rrrabiosa actualidad.



¿ES POSIBLE? ¡¡LA MUERTE DE GOKUH!!

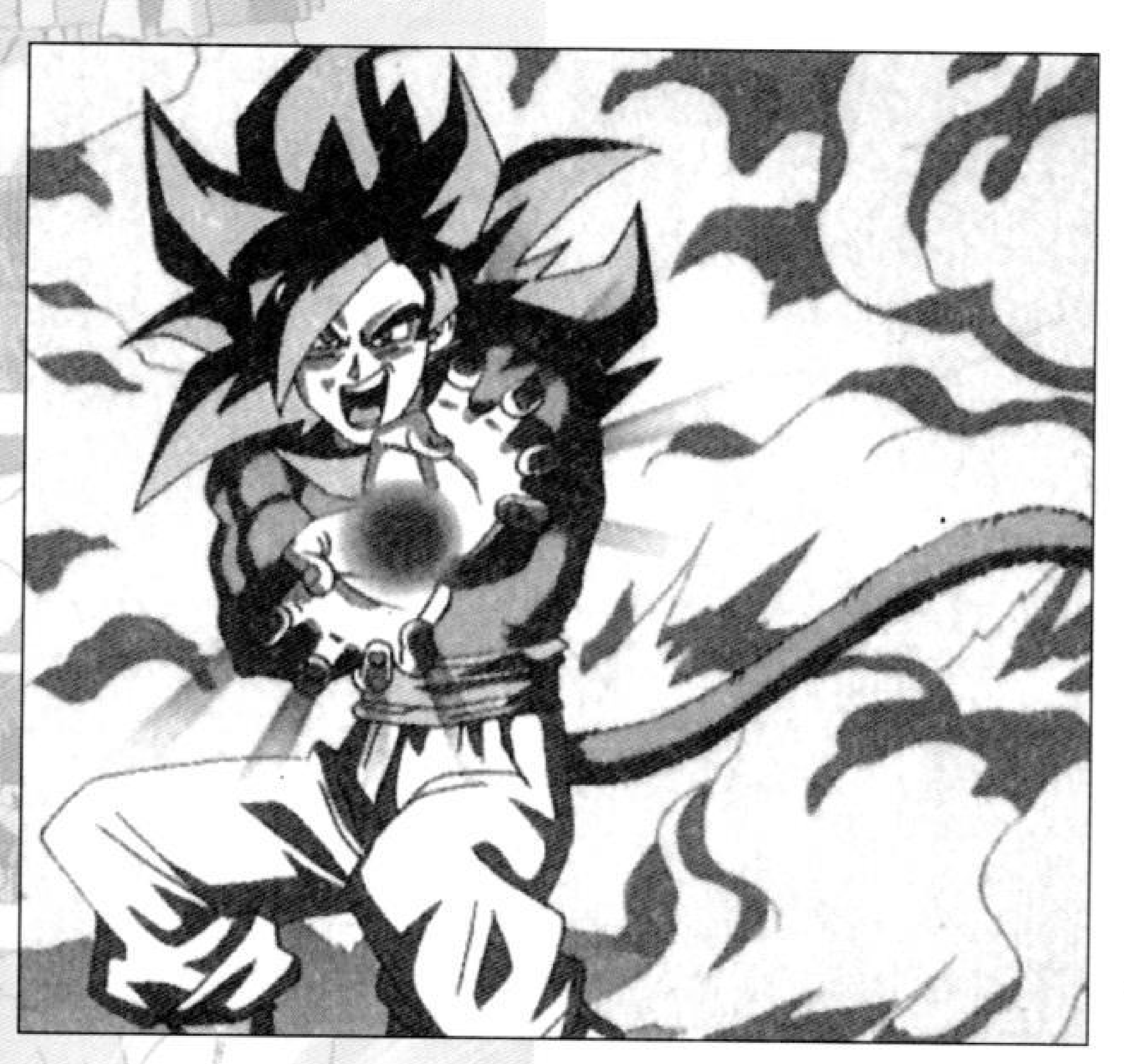
Baby, utilizando el cuerpo y el poder de Vegeta, ha derrotado a Gokuh. Aunque en principio Kakarotto parece haber muerto, se ve trasladado a otra dimensión en la cual deberá jugarse su vida...al juego de la oca (bueno, más o menos). Tras superar esta prueba Gokuh se trasladará a Kaioh Shin kai donde se entrenará junto al Kaioh Shin de hace quince generaciones.

LA ÚLTIMA ESPERANZA

Mr.Boo, junto con Mr.Satan y Pan se ve finalmente acorralado por el maléfico Tsufur. La fuerza de los tres no es suficiente para derrotar a Vegeta Baby, pero cuando están a punto de ser destruidos son salvados en el último momento por un poderoso guerrero...Oob. Este luchador se "fusionará" con Boo y plantará cara a Baby. ¿El resultado? Atentos al próximo número de Kame.

Y AHORA: ¡LA CREACIÓN DEL NUEVO PLANETA TSUFUR!

Tras creer muerto a todos sus adversarios, incluido Gokuh, este poderoso ser conocido con el nombre Baby, utilizará el fabuloso poder de las dark dragon ball (las bolas encontradas por Pilaf) para crear así un nuevo y maravilloso planeta Tsufur que reinará en todo el universo. El objetivo ya está cumplido y la humanidad se prepara para ser convertida en una raza-esclava de los tsufurs.



¿EL COMBATE FINAL? ¡¡OHZARU VEGETA-BABY VS OHZARU GOKUH SUPER SAIYAN 4!!

Esta vez parece que va en serio y por eso los dos saiyans más poderosos del universo librarán una batalla apocalíptica debido a que su transformación en monos gigantescos, gracias a sus recién recuperadas colas, les multiplica el poder por diez. Pero... ¿y nuestra luna? Efectivamente, los más veteranos recordaréis como Kame Sennin destruyó nuestro satélite para neutralizar a un Gokuh en estado Ohzaru (esto pasó en el 21º Torneo de Artes Marciales). Sin embargo, Bulma ha inventado máquina que recreará la imagen de la luna en el cielo de nuestro planeta. De esta forma, el pase de saiyan a gorila es un hecho.

¡¡EL GUERRERO DEFINITIVO!! ¡¡EL SUPER SAIYAN 4!!

Parecía imposible, pero el misterioso mundo de los saiyans nos depara de nuevo otra gran sorpresa. Después del "terrible" entrenamiento al que Ro Kaioh shin somete a Gokuh, éste consigue acceder al nivel 4 de super saiyan. Esta nueva transformación, que pone en evidencia su herencia saiyan, le dotará de un poder ilimitado a la vez que recuperará una de las características de su raza que parecía definitivamente perdida: su cola. A partir de este momento, Gokuh será conocido como el Guerrero Rojo... ¿y qué podemos esperar de él? Muy sencillo: un Kame Hame ha rojo. ¿Naniiii? En próximos Kames tendréis todas las respuestas que necesitéis.





NOTICIAS DB

Son varias las noticias que nos han llegado sobre Dragon Ball desde el lejano 14 de Kame, de manera que hemos decidido recopilarlas todas en este avance cargado de noticias sobre vuestra serie preferida. ¡Atentos a los avances!

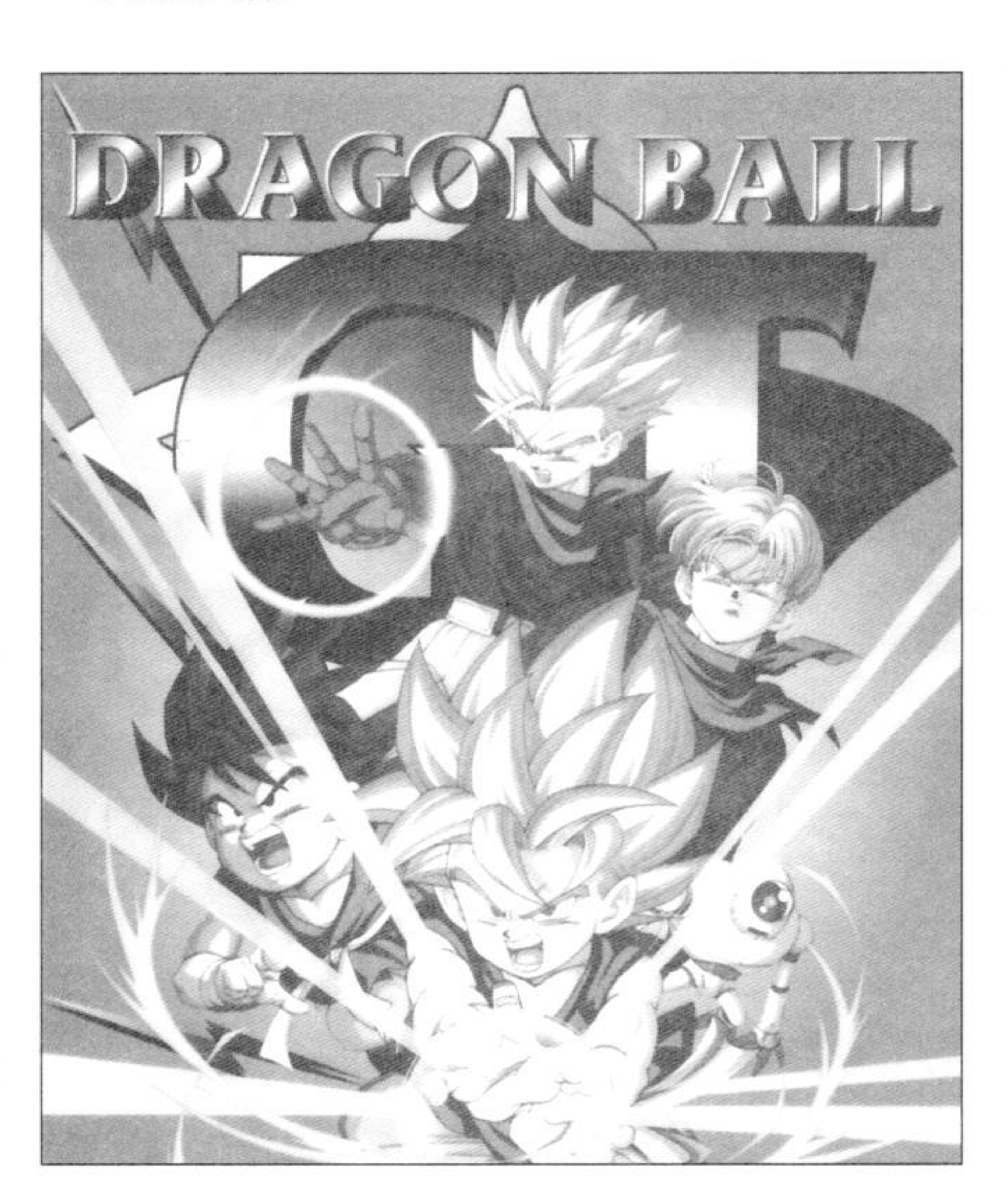
PUBLICACIONES

¡ya está a la venta! Por fin podéis encontrar el Kame Especial dedicado a Dragon Ball GT y Dragon Ball. Se trata de un número extra de 56 páginas con todos los datos de GT, la primera cronología oficial del mundo de Dragon Ball, un repaso a los últimos acontecimientos de DBZ y una amplia reseña sobre la última película de DB. Este especial ha sido el fruto de meses de investigación y muchas horas ante el televisor, una obra que no puede faltar en la colección de ningún otaku/otaky. Además, en el interior no aparecen Totoros ni gatobuses ni... bueno, en fin: todo DB para todo el aficionado en general. ¡Corre a tu librería habitual y compra 30 ejemplares! (bueno, al menos hazte con uno ¿vale?).



TV

la televisión autonómica de Galicia está emitiendo desde el mes pasado los últimos episodios de DBZ, ¿creéis que son los antiguos? ¡pues no! Gracias a la información de nuestro corresponsal (Leo Angelini Deu, para más señas), junto con una cinta de video que nos hizo llegar, sabemos de buena tinta que ya han finalizado la ultima etapa de Majin Boo, y que están a la espera de que les emitan DBGT. Concretamente, el pasado lunes 13 de Enero emitieron el último episodio de la serie "Z", el número 291.



¿Y para cuando TV3? os preguntaréis los lectores catalanes, pues a estas alturas ya tendréis que estar viendolos. Cuando escribimos estas líneas nos ha llegado la información de que a principios de Febrero se empiezan a emitir los nuevos episodios "Z", concretamente cada martes por la noche podremos seguir las aventuras de nuestro saiyan favorito. ¡Y no viene solo! Aprovechando la buena aceptación que ha tenido el programa "Manga!!", Canal 33 vuelve a apostar por el anime y nos ofrece una nueva y reciente serie ¡aleluya!, ¡se ha producido el milagro¡, ¡anime moderno e inédito por televisión! Estamos hablando de Street Fighter II V, la serie de animación, que acompañará a DBGT. Pero no os preocupéis, que el programa de los sábados por la mañana (película u OVA, Kinnikuman y Yawara!) y los episodios del mediodía (Dragon Ball, Kinnikuman y Yawara!) seguirán emitiendose. ¡A este ritmo acabaremos por tener un canal de TV solo de Manga!

Y después de DBZ... ¿Dragon Ball GT? Solamente hay que cruzar los dedos y esperar a que finalicen los pocos episodios que faltan por emitir de esta última saga de Majin Boo, quizá entonces podamos disfrutar de DBGT, pues nada, esperaremos impacientes.

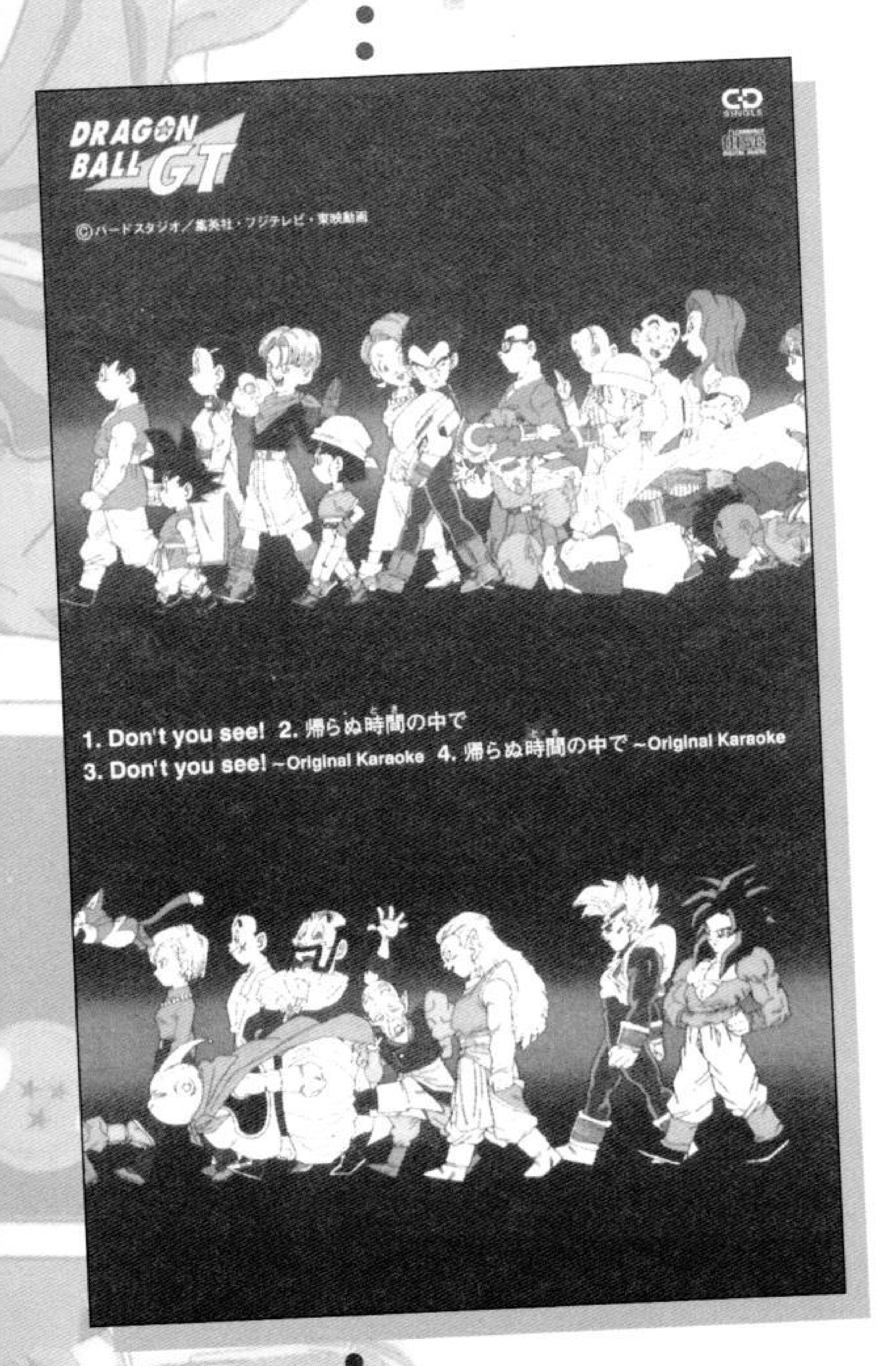
Como guinda final a tanta animemanía, os anunciamos -a los pocos que aún no lo sepáis- que Antena 3 TV ha comenzado la emisión en el programa Megatrix de los sábados y los domingos por la mañana de... ¡Dragon Ball! De manera que iros preparando para la dragonballmania a nivel nacional. La única cosa negativa del asunto es que emitiendo solo dos episodios a la semana... ¡Ah!, si sabéis del más mínimo cambio o novedad en cualquier punto de la geografía española nos lo hacéis saber, hasta el momento sólo tenemos un corresponsal y nos gustaría tener información (para luego publicarla) sobre el estado del anime en nuestro país.



Y como noticia sorpresa sobre Dragon Ball GT, tenemos el cambio de ending que ha sufrido la serie a partir del episodio número 27. Además de canción nueva, encontramos nuevas imágenes, entre las cuales se incluyen algunas del Super Saiyan 4 ¡son toda una pasada! El opening sigue el mismo de siempre: "Dan Dan Kokoro Hi Kareteku", y la única -y favorable- variación que ha sufrido, son también algunos injertos de nuevas imágenes del Super Saiyan 3 y del Super Saiyan 4. De momento aquí tenéis reseñado el nuevo Single que se ha comercializado a raíz de este nuevo ending y que lleva por título "Don´t you see".

DRAGON BALL GT

-Don't you see-



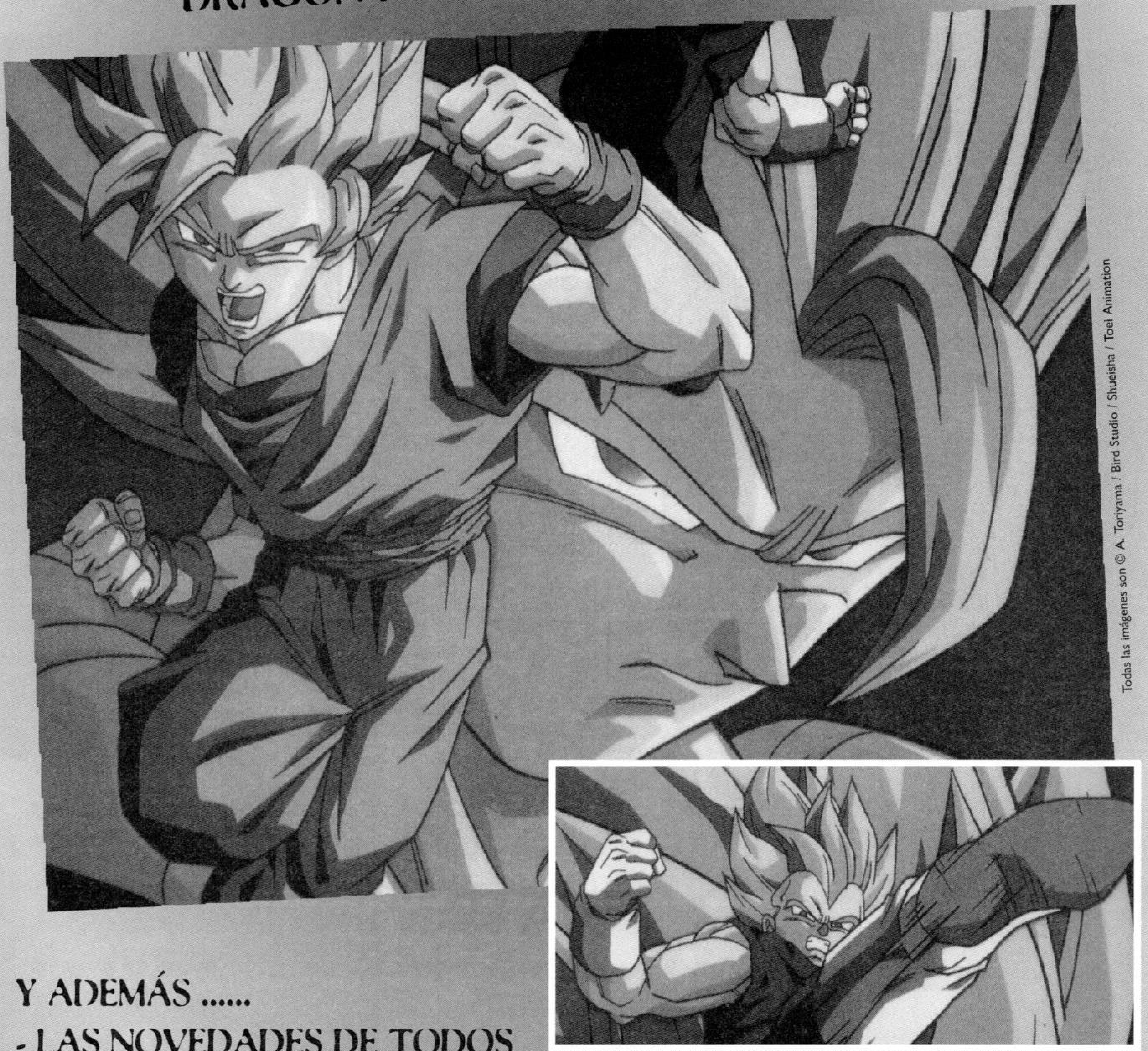
Casa Discográfica: B Gram Records
Referencia: JBDJ-1023 • Duración: 16´ 53"
Temas: 4

Como hemos dicho anteriormente, este single corresponde al nuevo ending tema de Dragon Ball GT, que continua en la línea de la mayoría de endings que ha tenido la serie hasta el momento: unas imágenes simpáticas de la vida cotidiana de los protagonistas de GT, acompañadas por una melodía suave y a la vez pegadiza que no te hace perder el ritmo. La canción está cantada por la joven componente del grupo ZARD, que nos ofrece, también en este single, la posibilidad de escuchar otra de sus canciones de más éxito titulada "Kaeranu Toki no Nakade", que traducida podríamos adaptar como "El tiempo que no volverá". Las dos canciones que quedan son Original Karaoke -solo la música de fondo- de cada una de las canciones anteriores. Para terminar solo hay que destacar la portada del single, en el que aparecen Vegeta Baby y el Super Saiyan 4. ¡Pues nada, a disfrutar del CD!

LIBRERÍA UNIVERSAL

RONDA SAN ANTONIO, 9
08011 BARCELONA

VEN A VERNOS Y PODRAS ADQUIRIR LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN TARJETAS Y MERCHANDISING DE DRAGON BALL Y DRAGON BALL GT



Y ADEMÁS ......

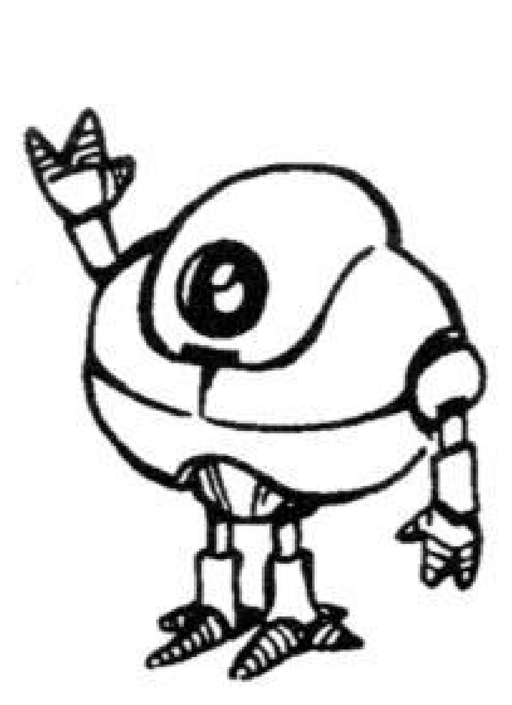
- LAS NOVEDADES DE TODOS LOS TÍTULOS MANGA PUBLICADOS EN ESPANA
- REVISTAS ESPECIALIZADAS EN MANGA Y ANIME
- PELÍCULAS DE MANGA VIDEO ...

DRAGON BALL GT

eSeDé

TODO PARECIDO ENTRE DBGTSD Y DBGT ES PURA COINCIDENCIA.
¡COMPRA **KAME** ESPECIAL·GT PARA COMPROBARLO!





GIRU
R2D2 EN VERSIÓN TORIYAMA.



GOKUH
HA ENCOGIDO UN POKUH.



PAN
¿DE CUARTO?
¿DE MEDIO?
¿DE MOLDE?
¿DERETA?



TRUNKS
CON ESE TRAJE PARECE MÁS PIJO QUE SNOOPY...

¿OS HABÉIS FIJADO EN LAS ESTATURAS? ¡PARECEN LOS HERMANOS DALTON!

LOS CUATRO VIAJAN EN UNA NAVE ESPACIAL, LLAMADA **TAKO** POR RAZONES OBVIAS:



¿LO COGÉIS? ¿LO COGÉIS?

TRANQUILOS, YA NO ME ENROLLO MÁS... ¡COMIENZA LA HISTORIA!











ME HAN CONTRATADO PARA SER EL MALO DE ESTA PARODIA... NO PAGAN MUCHO PERO MEJOR ESO QUE ROBAR...
¡...OS VOY A ROBAR LAS BOLAS!
¡¿QUÉ?!
¡CON EL CARIÑO QUE LES TENGO (A LAS DOS)!
NIÑOTAKU FILES ¡YA A LA VENTA!
Y COMO UN MALO HACE MALDADES...
ME REFIERO A LAS BOLAS DE DRAGÓN, SO CEPORRO...
¡AH, BUENO!
Je
¡Y UNA MIERDA PA TU BOCA!
PARA CONSEGUIRLAS TENDRÁS QUE PASAR SOBRE MI... UM...
¡...SOBRE SU CADÁVER!
¿UH?
¿SERÁ PARIENTE DE BUNNY?
¡ATACA, GOKUH, ATACA!
FWOSH
FWOOSH
FWOOOSH
SPLURCH
¡ECS, QUE ASCO, MA DEJAO TO PRINGAO!
...
OSTIA, HA PETAO...
¡ABUELITO!
...DIME TÚUU...
¿BIRI BIRI SPLURCH?









postdata 1: ¡VEGETA SE HA AFEITADO EL BIGOTILLO! ¡ALABADA SEA LA VIRGEN DEL CARNERO! LÁSTIMA QUE LO DEL PELO SEA IRREPARABLE...



postdata 2: YA SABEIS QUE HA APARECIDO UN NUEVO MALVADO. SE LLAMA BABY. OSEA QUE NO SABEMOS COMO SE LO CARGARAN PERO PODEMOS SUPONER LO QUE LE DIRAN CUANDO SE LO CEPILLEN:

Y EN EL PRÓXIMO KEIM (ÑIJ ÑIJ) LOS PALAD...UM... LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO eSeDē...
¡FANS DE SEIYA, ABSTENERSE! ÑIJ ÑIJ ÑIJ ÑIJ ÑIJ

LAS CONTINUACIONES MAS ESPERADAS

Esta es una buena presentación para unas secuelas esperadas por otakys de medio mundo. En la nueva temporada japonesa de anime que ha comenzado hace escasas semanas uno de los protagonistas más destacados han sido una vez más las continuaciones de series que, debido a su enorme gancho popular -tanto en las pantallas de televisión como en la venta directa o en el cine-, han provocado la realización de esas secuelas tan esperadas.

BAKURETSU HUNTER

Comentada hace unos números en esta misma revista, esta continuación ha sido una de las primeras en salir a la venta. En ese mismo número ya nos hacíamos acreedores de su enorme calidad y esta segunda parte ha surgido poco tiempo después de su final en la pequeña pantalla. De esta forma las productoras King Records y Tokyo TV (junto al Studio Seabec) han podido dar continuación a una serie que había logrado unos altos índices de audiencia en este último año, planeando para ello una serie de tres OVAs que van a ver la luz a finales de 1996 y principios de este año (siguiendo el camino de series como Fushigi Yugi). Para esta nueva producción, ambas compañías han decidido contar con el mismo plantel de profesionales que se encargara antes de la serie de televisión, destacando en sus filas los nombres de Keiji Goto (diseño de personajes) y Yoshio Kado (dirección).



Las causas de ese éxito las encontramos en el talento de sus creadores en el manga (Satoru Akahori y Rei Omishi), que habían hecho posible una obra que congeniaba la fantasía medieval más intrigante con un humor y un grafismo realmente muy notable. Este hecho hizo que los profesionales que se encargaron de realizar su versión en anime se tuvieran que esforzar en crear un producto que nos mostrara sin tapujos la frescura original de esos dos autores, dando como resultado a posteriori una serie de televisión de gran calidad. En esos episodios se nos mostraba a grandes rasgos las aventuras de un grupo de Sorcerer Hunters (cazadores de magos) integrado en primera instancia por dos chicos (los hermanos Grasse) y una chica (Tira Miss) que tenían como misión acabar con una serie de entidades mágicas que atemorizaban sin piedad regiones enteras del país, guiados y ayudados en todo momento por la diosa Big Mam y su hada sirvienta Dortar. A lo largo de los episodios veríamos como nuevos personajes se integraban al grupo, siendo el caso de la hermana de la primera (Shocola Miss) y el del guerrero llamado Gatoh Moka.



El comienzo de la nueva saga nos relatará una de las misiones del renovado grupo, teniendo como escenario un pequeño pueblo que subsiste gracias a sus famosas fuentes termales. Allí, nuestros protagonistas tendrán la ocasión de conocer a nuevos personajes como los hermanos Chips (Salada y Potee), a la vez que las disparatadas relaciones entre estos cazadores mágicos y la aparición de nuevos villanos harán de estas serie de OVAs toda una gozada para sus seguidores. Todo esto aderezado por un renovado diseño en los trajes de las protagonistas, dotándoles con ello de una carga erótica que la censura en televisión no había aparecido y que están ahora más acorde con el estilo del manga.



SHINPI NO SEKAI EL HAZARD
-EL MARAVILLOSO MUNDO DE EL HAZARD-

Esta es otra de las grandes noticias de la temporada, ya que después de siete OVAs y una serie de televisión de 26 episodios, los seguidores de esta obra podrán disfrutar ahora de cuatro nuevos OVAs que comenzaron a salir a finales del pasado año. Con esta tercera parte, los creadores de tan magna saga (Hiroki Hayashi, Ryoei Tsukimura y Masaki Kajishima) han conseguido hacer realidad uno de los más preciados deseos de Pioneer: la continuidad de la serie.

El éxito y la popularidad de este título es debido principalmente a la fama conseguida por ese tándem a través de sus primeros trabajos realizados para productoras de anime como Artmic (siendo Gall Force 2 su primera colaboración). Pero no fue hasta que sus caminos se volvieron a juntar más tarde con motivo de la apertura de una linea de anime por parte de la poderosa Pioneer (que había decidido a principios de esta década introducirse en este mercado tan sustancioso) que conseguirían el reconocimiento de todo el mundo. El primer trabajo de este equipo para la casa que les apadrinaba fue una serie de ova´s tituladas Tenchi Muyo! Ryôki y que poco tiempo después se haría mundialmente famosa, haciendo realidad lo que lineas arriba se había dicho. Con todo eso ganado, ya no habría proyecto que se les resistiera y pensando así presentaron a los responsables de esa casa una nueva y refrescante idea que estaba basada en historias de corte pulp, es decir, historias de ciencia ficción tipo Flash Gordon propias de los años cuarenta y que de una forma más bien simple pero efectiva conseguían compaginar la aventura y la acción con un poco de espíritu científico (alejándose un poco de la tónica de complejidad que acompañaría más tarde a las novelas del maestro Asimov).

El argumento de la historia nos hizo viajar a un instituto japonés llamado Shinonome, viendo como la lucha por el control del consejo estudiantil entre el malvado Katsuhiko Jinnai y el popular Makoto Mizuhara se convertiría en una maravillosa y extravagante aventura dentro de un mundo calcado al de las mil y una noches, al que se verían arrastrados por culpa del poder de una joven aparecida de unos restos arqueológicos encontrados en el sótano del instituto. Además de los dos estudiantes, otras personas que serian llevadas con ellos serian el profesor Fujisawa y la hermana del malvado estudiante, Nanami Jinnai. El destino haría que otra vez Katsuhiko y Makoto tuvieran que enfrentarse de nuevo por el control de ese mundo, el primero como general de un ejército de insectos gigantes conocidos como los Bugrom y el segundo como suplente de la princesa de la región de Rostalia llamada Fatora (ya que éste estudiante era el gemelo dimensional de ésta). La lucha seria encarnizada, teniendo al final el desenlace deseado.

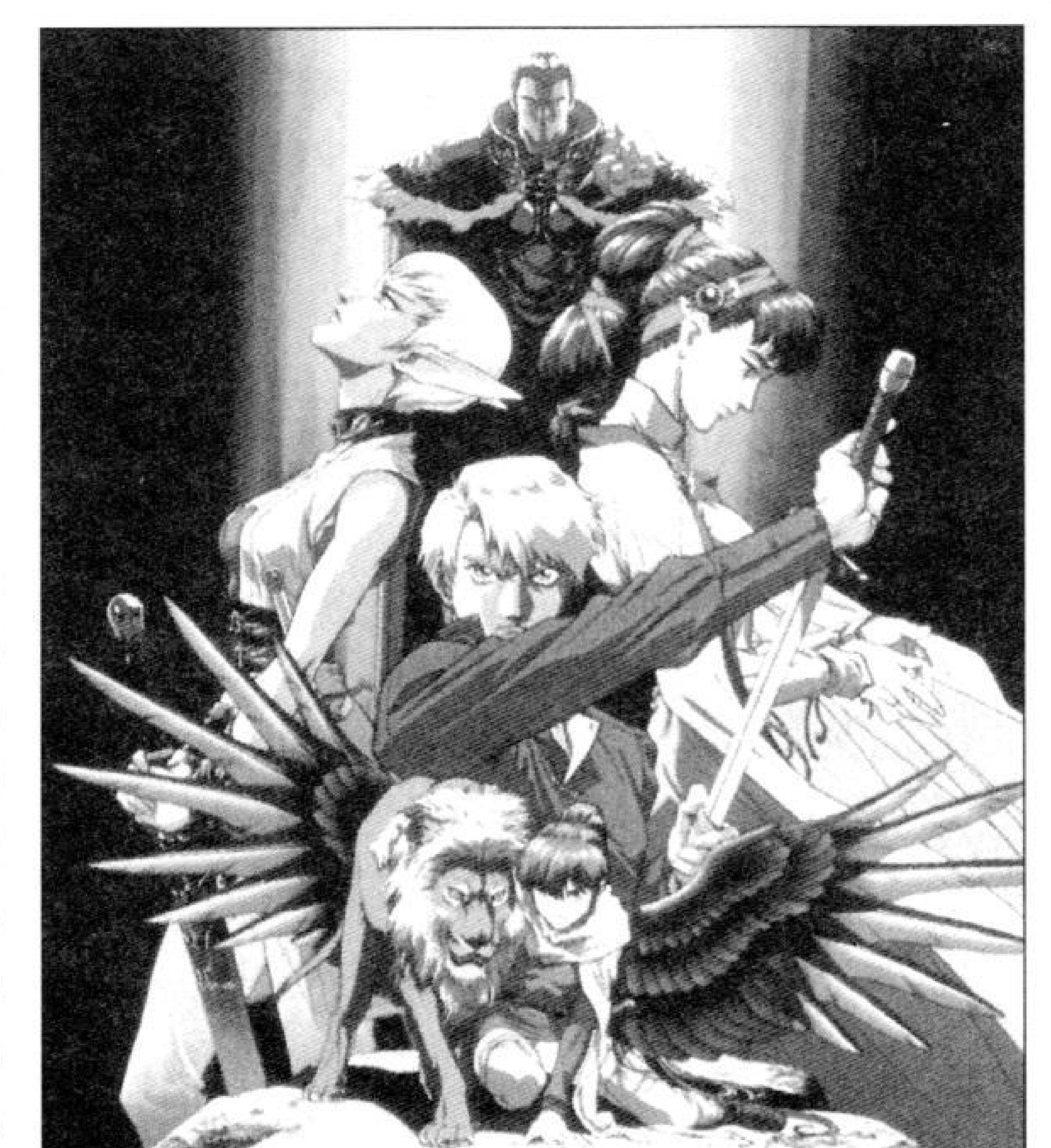
Y es aquí en donde retomarían la continuación de los episodios originales (ya que la serie de televisión es una especie de remake de la primera parte de ova´s). En esta ocasión, sus creadores nos presentarán a un Makoto que se interesa por la civilización de El Hazard, a una Nanami que se está haciendo de oro con su restaurante llamado Shinonome, al profesor Fujisawa apunto de casarse con una de las sacerdotisas de palacio llamada Meez Mishtal y como no, al gran Katsuhiko Jinnai intentando apoderarse del reino junto a su bella colega Diva y su ejército de Bugroms. La cosa se pondrá interesante cuando la reina Fatora intente en más de una vez aprovecharse de Nanami debido a su parecido con Makoto, además de ver como nuestro profesor favorito decida tomarse unas vacaciones y no coger el camino de matrimonio. Todo aderezado con un nuevo descubrimiento del ingenioso Katsuhiko que hará seguramente que la paz en el mundo de El Hazard se vea de nuevo amenazada. Emoción y ganas de ver esta nueva obra de arte no faltarán en muchos otakys, que serian muchos más si se decidiesen lanzarla a nuestro mercado.



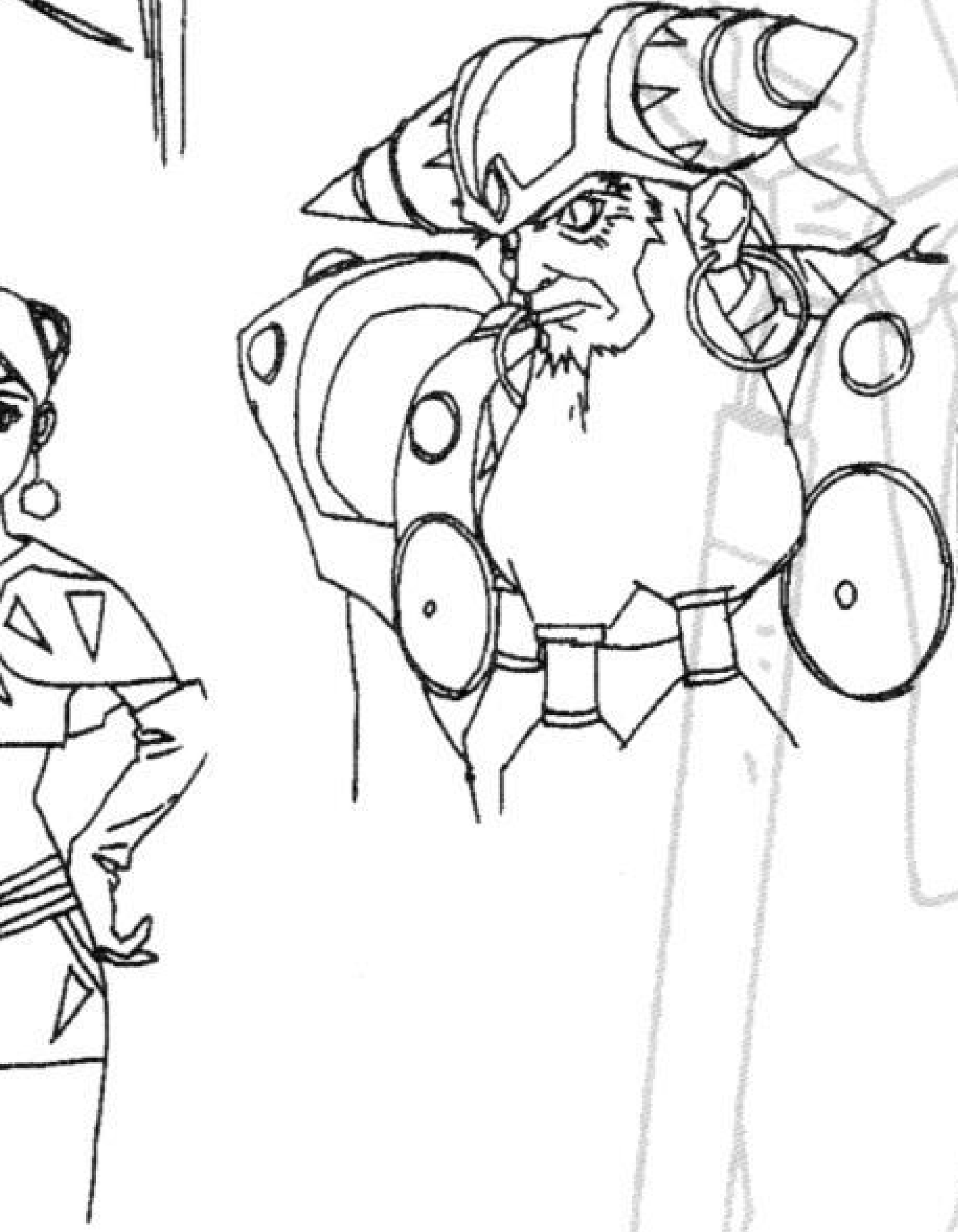


LEGEND OF CRYSTANIA

Pasado primero por la gran pantalla en verano de 1995 con el título de Hajimari no Bokensahatachi (Los primeros aventureros), esa adaptación a la animación de la obra de Yoshio Mizuno no tuvo un discreto éxito en la Anime Fear de Kadokawa, defraudando a los otakys que habían esperado un poco más de la producción de la Víctor Entertainment. Por ello y para lavar el pequeño fracaso que eso supuso, las compañías implicadas en ese proyecto decidieron a lo largo del pasado año producir una nueva versión sobre el manga del famoso autor de Kadokawa, siendo esta vez en forma de serie de OVAs, cuyo primer volumen tuvo su salida al mercado el 21 de Noviembre de 1996.



A pesar de haber pasado ya más de un año desde el estreno del film, los productores creyeron oportuno seguir con el argumento marcado en dicho largometraje, en el que se le explicaba al espectador como en la ciudad de Crystania tenia lugar una épica batalla entre el héroe de la historia, llamado Reedon, y el malvado mago Barbas (?). Esta lucha llevará hasta el límite a ambos personajes, sobretodo a Barbas que llegará incluso a poseer a Ashram (un caballero muy poderoso). Sin embargo, el mago no consigue su propósito puesto que el sacrificio del mismísimo Ashram y un letal ataque de Reedon acabarán con sus ansias de conquista, echándole de nuestro mundo y enviándole al la dimensión del caos. Para mantener este confinamiento, nuestro héroe verá como una de sus compañeras será utilizada como si de una llave se tratase.



Este final queda en un enigmático suspense ya que no se sabe lo que Reedon hará por su compañera Adelicia, constituyendo en este punto la continuación ofrecida en los nuevos capítulos. Como avance veremos que nuestro protagonista no se quedará de brazos cruzados, intentando liberar de su "obligación" a su colega. Para ello tendrá que viajar a lo largo del país hasta la ciudad del sello encontrándose por el camino a misteriosos personajes que llenarán de incógnitas el viaje como pueden ser los gemelos Ilm y Kylim, la extraña vieja y la diosa Whoozee. Al mismo tiempo tendrá lugar otra búsqueda, la de la revivida elfa negra Sheer, decidida a salvar de la muerte a su amado Ashram.

RAINBOW & SHOMA

Hace algunos números os presentábamos en esta misma sección una pequeña muestra de la calidad del mangwa chino. Allí podíamos ver, entre otras, ilustraciones de Cellia y Cyber Weapon Z, estandartes de la moderna historieta china. Precisamente en este Kame os ofrecemos más calidad proveniente de un país vecino a Japón: Corea del Sur. Shoma y Rainbow son dos ejemplos que tienen mucho que ver con el manga japonés: grafismo, ritmo narrativo, la acción por encima de los diálogos... En cuanto a los títulos os diremos que Shoma es una serie enclavada en el género de la fantasía heroica, mientras que Rainbow es una epopeya futurista (atención a la protagonista, dibujada al más puro estilo Urushihara). Para finalizar apuntaremos los nombres de los autores, Hwang Yong Soo y Yang Kyung Il son los responsables del primer título y Kim Jae Hwan se encarga del segundo. Además, si os interesan estos mangwas o sencillamente os pica la curiosidad, estáis de enhorabuena: las imágenes que os ofrecemos están sacadas de la versión europea, traducida al francés (algo es algo, ¿no?).




EMPEREUR VARGO...
OÙ VAS-TU ?
FAIRE CACA
TOC
TOC
ET MÊME LA MAGIE DU GRAND ROI CÉLESTE NE POURRA LUTTER CONTRE CE POISON
SHOMA
ALORS POURQUOI HÉSITER ?

HIPER CONCURSO DRAGON BALL

Todos aquellos que penseis que soís los números uno en lo que se refiere a Dragon ball por fin teneís la prueba definitiva de vuestros conocimientos ...y no será fácil. Las reglas del concurso son sencillas: responder el mayor número de preguntas haciendo uso de todas las fuentes de información posibles y comprar el Kame especial Dragon Ball GT. Bueno...la última confiamos en que ya la hayáis cumplido. La totalidad de las respuestas puede ser encontrada entre los mangas, las series blanca y roja de Planeta De-Agostini, vuestra colección de Kames, dossieres definitivos, Kame especial y los episodios de televisión o películas. Los ganadores se dividirán en tres categorías: el primer premio para aquel que responda correctamente la totalidad de las 100 preguntas sin excepción alguna y tres premios más de segunda categoría para aquellos que respondan el mayor número de preguntas de forma correcta. Además,habrá un premio extra para todos aquellos que consigan un pleno al 101 (o sea, responder correctamente las 101 preguntas). Los premios serán los siguientes:

30.000 ptas. en material manga o la consola de videojuegos que prefiráis para los acertantes de las 100 preguntas (solo ganará uno, por sorteo, entre los que empaten). Además, regalaremos el videojuego de DB que nos pidáis a todos los que consigan un pleno al 101.

15.000 ptas. en material manga o dos videojuegos que nos pidáis para 2 de los concursantes que queden más próximos a las 100 preguntas.

Preparados, listos... ¡ya! ¡Empieza el reto!, ¿conseguiréis superarlo?

1 ¿Qué edad tiene Gokuh al finalizar el manga 42, contando los años que está muerto?

2 ¿Qué edad tiene aproximadamente Karin Sama (+10 -10)?

3 ¿Cuántos soldados de la Red Ribbon elimina Mutenroshi?

4 ¿Cómo se llaman los subordinados de Piccolo Daimaoh que crea después de resucitar gracias a Pilaf?



5 ¿A que hora despierta Mutenroshi a Goku y Klilyn para empezar su duro entreno?

6 ¿Por qué participó Nam en el 21 Torneo de Artes Marciales?

7 En la serie de televisión, durante el combate final del 23 Torneo, se comete un error en la vestimenta de Klilyn. ¿Cuál?

8 Número de participantes en las ediciones 21, 22 y 23 del Torneo de Artes Marciales.

9 ¿Desde donde venía nadando Gokuh para participar en la 22 edición del Torneo de Artes Marciales?

10 ¿Cuánto mide el busto de Bulma al principio de la serie?

11 ¿Cuánto tiempo llevaba trabajando Tao Pai Pai como asesino cuando es contratado por la Red Ribbon?

12 Cuando Gohan, Klilyn y compañía luchan contra Freeza, éste cree que Gohan es un saiyan. ¿De quién cree qué es hijo?

13 Dar los nombres de los 8 candidatos que acceden a los cuartos de final de las ediciones 21, 22 y 23 del Torneo de Artes Marciales.

14 ¿Cuánto tiempo tardó Mutenroshi en conseguir el agua sagrada?

15 ¿Cómo se llamaba la persona que derrotó por primera vez a Piccolo Daimaoh?

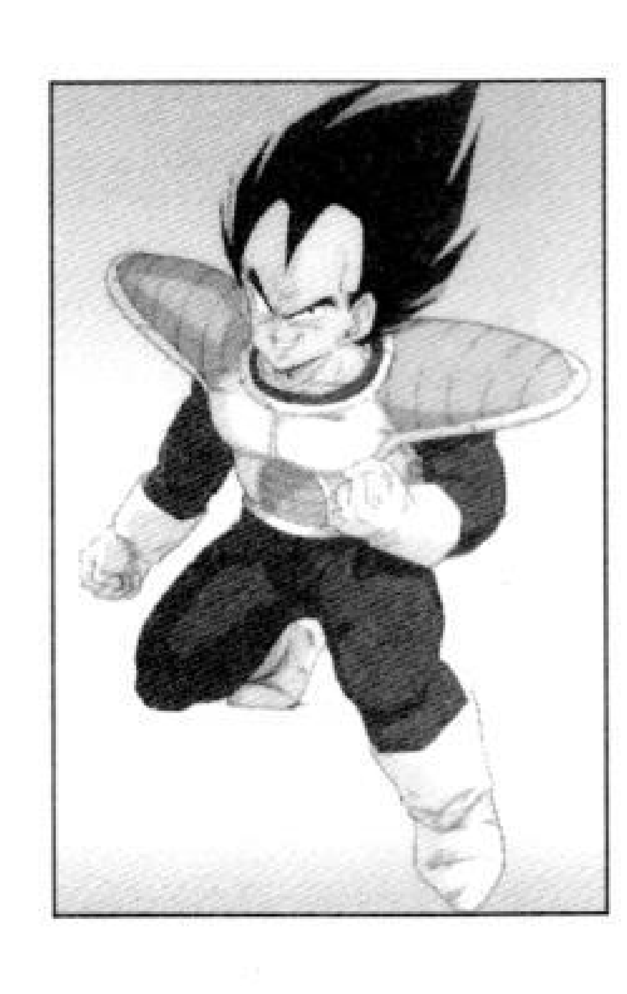
16 ¿Cuántas unidades de combate tiene aproximadamente Vegeta cuando ataca la Tierra junto a Nappa?

17 ¿Cómo se llamaba el anciano que gobernaba el pueblo namek en el que vivía Dende?

18 ¿Cuánto tiempo tardan las dragon ball de la Tierra y las de namek en conceder un nuevo deseo?

19 ¿Hay algún rival con el que Gokuh haya luchado en varias ocasiones contra él durante las diferentes ediciones de los Torneos? ¿Quién?

20 ¿Quién derrota a los participantes Idasa e Ikose en el Torneo de Artes Marciales?
21 ¿A que raza exterminaron los saiyans para conquistar el planeta Vegeta?
22 La fuerza de los saibaman era de unas 1200 unidades de combate, aproximadamente como la de otro enemigo de Gokuh y compañía. ¿Quién?
23 Un participante del Torneo de Artes Marciales odiaba especialmente a Jackie Chun. ¿Por qué?
24 ¿Qué relación hay entre los androides 17 y 18?
25 ¿En cuántas regiones se divide el mundo de Dragon Ball? ¿Y en qué región vive la madre de Bulma?
26 Las armaduras que Vegeta da a Klilyn y Gohan en Namek son de la talla pequeña que utilizan algunos de los soldados de Freeza. ¿De qué planeta son estos soldados?
27 Cuando hubo la catástrofe climática en Namek, ¿cuántos nameks sobrevivieron?



28 ¿Qué significa Polunga en el idioma namek?
29 ¿De qué se alimentan los nameks?
30 ¿Cómo se llaman los árboles que cultivan los nameks? ¿Por qué los cultivan?
31 Hay dos soldados de Freeza que tienen un especial odio hacia Vegeta y por eso desean luchar contra él en Namek. ¿Quienes son?
32 ¿Cuánto tiempo se puede permanecer en la Sala del Espíritu y el Tiempo sin que la entrada desaparezca?
33 ¿Por qué Gokuh no podía detectar la séptima dragon ball cuando las reunía para resucitar a Bora?
34 ¿Qué habilidades especiales tenían Ginew y Ghourd?
35 Dar nombre y rango de todos los coroneles, capitanes, etc. de la Red Ribbon.
36 Cuando Gokuh está en el Otro Mundo aprende una técnica sorprendente. ¿Cuál? ¿De los habitantes de qué planeta lo aprendió?
37 ¿Quién es el creador del monstruo Boo?
38 Según Kaioh Sama, el planeta Namek se encuentra en cierto punto del mapa estelar. ¿Cuál?
39 En la serie de televisión uno de los androides tiene los datos de Yamcha. ¿Qué altura indican estos datos?
40 ¿Quién le dio a Mutenroshi el bastón Nyoibo?
41 ¿Qué fuerza de combate tiene Freeza sin transformarse? ¿Y cuando se transforma por primera vez?
42 ¿Qué guerreros tenía Babidi a sus ordenes cuando intentaba resucitar a Boo?
43 En la serie de televisión, durante el combate contra Freeza, una vez ha llegado Gokuh, la vestimenta de Klilyn sufre un cambio repentino y total de una imagen a otra por un error de los dibujantes. ¿Cuál?
44 Si miramos el manga y la serie de televisión, vemos que hicieron un cambio: de los nameks que mata Freeza en el manga, hay uno que en la serie de televisión no lo hace él. ¿Quién lo mata?
45 ¿Cómo se llamaba el padre del primer namek que fue enviado a la Tierra?
46 ¿Cómo se llama la ciudad en la que vive Bulma?
47 Durante los 42 mangas, Bulma ha ido cambiando de aspecto. ¿Cuántos peinados diferentes ha lucido a lo largo de estos?
48 A lo largo de los 42 mangas se ha invocado varias veces a Shenron y a Polunga. ¿Sabrías decir cuantos deseos han concedido entre los dos?
49 Basándose en la serie de televisión, dar el nombre de las cuatro primeras personas que subieron a la torre de Karin.
50 ¿Cómo se llama el padre de Bulma? ¿Y la madre?
51 Nombrar el máximo número de deseos pedidos en el manga y quién los pide, siempre que se pueda.
52 ¿Qué guerrero del ejercito de Freeza utiliza la transformación para aumentar su poder de igual manera que éste?
53 ¿Cuál era el poder más terrible de Darbura?
54 ¿Con qué adversarios utiliza Gilan su ataque "Glue Glue Gum"?
55 En la serie de televisión pudimos ver que Yamcha se dedicó al baseball. ¿En qué equipo jugó Yamcha?
56 ¿Qué luchador de Baba ganó el Torneo de Artes Marciales? ¿Cuántas veces?
57 ¿Qué diferencia de edad hay entre Gokuh y Klilyn al principio de la serie?
58 ¿Qué personajes han utilizado el ataque "Taiyo Ken" a lo largo de los 42 mangas?
59 ¿De qué marca es el coche del granjero asesinado por Raditz?

60 ¿Cuántas personas han bebido sin éxito el brebaje del "Agua super sagrada" antes que Gokuh?

61 En la serie de televisión: ¿a qué gravedad máxima se ha entrenado Gokuh? ¿Y Vegeta?

62 ¿Cuántos años tiene exactamente Kame Sennin cuando se celebra el último Torneo con Oob?

63 ¿Cuánto tiempo tarda Vegeta para viajar de la Tierra a la Estación Freeza Nº 79?

64 ¿Qué personajes, en la serie de televisión, utilizan el ataque Kienzan?

65 ¿Qué número de hijo del Saichoro es Dende?

66 ¿En qué templo aprendió Klilyn a luchar antes de ser discípulo de Kame Sennin? ¿Durante cuánto tiempo se entrenó allí?

67 ¿Cómo consiguió el Ro Kaioh Shin de hace 15 generaciones los poderes mágicos que posee?

68 ¿Qué enemigos de Gokuh y compañía hacen aparecer por arte de magia un arma para continuar la lucha?

69 Nombrar a todos los saiyans y mestizos de saiyan que salen a lo largo de los 42 mangas.

70 ¿Qué defectos tenían los pendientes "Potara", utilizados para fusioinar a dos guerreros?

71 ¿Por qué se les concedió a los nameks el honor de tener las dragon ball en su planeta? ¿Quién se las concedió?

72 ¿Que planeta estaban atacando las "Ginew Dokusentai" (Las Fuezas especiales de Freeza) en el momento en que Frezza los llamó para ir a Namek ?

73 ¿Cómo se llama el guerrero más poderoso de la galaxia del sur?

74 ¿Qué terrestres no han muerto nunca?

75 Decir 7 características de los saiyans.

76 ¿Quién utiliza la técnica del avestruz?

77 Ro Kaioh Shin consigue aumentar el poder de Gohan gracias a una asombrosa técnica. ¿Qué fases tiene y cuanto dura cada una?

78 En la serie de televisión, durante el combate entre Gohan y los Cell Jr., se cometió un gran error. ¿Cuál?

79 ¿En qué técnica es Kibito un gran experto según Kaioh Shin?

80 ¿En que Torneo de artes marciales aparece el profesor Daigoro de Dr.Slump como espectador?

81 ¿Cuál es el código secreto para acceder al laboratorio del Dr. Gero?

82 ¿De que le entran ganas a Lunch cada vez que viaja en avión?

83 ¿Qué es la Z?



84 ¿Cuantas películas están dedicadas a Dragon Ball, Dragon Ball Z y Dragon Ball GT respectivamente?

85 ¿En cuantas películas de Dragon Ball aparece Arale?

86 ¿En cuantas películas aparece el super saiyan Broly?

87 ¿Cómo se llamaban los componentes del escuadrón que acompañaba a Barduck en sus conquistas?

88 ¿Cuantos saiyans han aparecido en las películas de DB? Dí los nombres.

89 ¿Cómo se llama la fusión de Goku y Vegeta que aparece en la película número quince?

90 ¿Qué androides construidos por el Dr. Gero han aparecido en las diferentes películas?

91 ¿Qué saiyan es el primero en "probar" una de las posesiónes de Baby?

92 ¿Cómo se llama el ataque con el que Vegeta-Baby derrota a Gokuh?

93 ¿Qué significan las siglas GT del título?

94 ¿Qué deseo concede el dragón Shenron en el primer episodio?



95 ¿Quienes son los abuelos de Pan?

96 ¿Como se llama la nave espacial en la que viajan Gokuh, Trunks y Pan?

97 Menciona, al menos, cinco villanos que se hayan enfrentado a los viajeros saiyans en su tour espacial.

98 ¿Qué personaje mata al Dr. Mu?

99 ¿Cuantos hijos tiene Vegeta? Nómbralos.

100 ¿Como se llama la novia de Son Goten?

LA NÚMERO 101

101 ¿Cuál es el título de la película dedicada al culturismo protagonizada por Arnold Schwerzenegger en la que se relata como ganó su sexto Mr. Olimpia?

DRAGON BALL Z

Un buen número de lectores nos ha pedido que recojamos en este sección los CD's que aparecieron después del ¡¡Dossier Definitivo!! Por esta razón daremos un pequeño repaso a los últimos CD's de DBZ que han aparecido en 1995 y 1996. Debido al espacio no podrán salir todos, pero os ofrecemos los más importantes.

DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22

Casa Discográfica: Forte Music E • Duración: 62' 13"
Referencia: FMCC 5067 • Temas: 17

17. EIEN NO YAKUSOKU
-La eterna promesa-



En este CD encontramos la música del primer videojuego de Dragon Ball Z para **Play Station**. Tan solo tenemos una canción en todo el CD, la número 17, que resulta ser un tema a duo entre dos de las voces más importantes de la discografía de DBZ: **Hironobu Kageyama** y **Kuko**. Hironobu pone la voz y Kuko, además de cantar, hace el coro. En el booklet del CD (el librito, vamos) hay una entrevista realizada a ellos dos además de algunos movimientos especiales para los personajes del videojuego. El resto de temas instrumentales en general os gustarán si sois adictos al juego de la PSX. Y por si fuera poco viene con una pegatina de regalo en el interior para delicia de grandes y pequeños.

DRAGON BALL CD Nº 17

-Hippy Hoppy Shake-

Casa Discográfica: COLUMBIA • Referencia: COCC 124127
Duración: 42' 57" • Temas: 10

1. WE GOTTA POWER
2. JAN JANKA MY WAY
3. THIS IS LIFE!
4. GOOD BYE MR. LONELINESS
5. MAJIN BOO NI JUGRE BALAD
6. SEI KIMITSU BANZAI
7. HIPPY HOPPY SHAKE
8. OSSAN'S DILEMMA
9. SARABADA DAMIDAYO
10. BOKUTACHI WA TENCHI



Aunque está en la línea del glorioso CD 13 (el Battle & Hope), este número 17 no llega a superarlo. Sin embargo, el equipo creativo de este CD, si exceptuamos a Hironobu Kageyama, es totalmente nuevo. Precisamente, Hiro es el encargado de poner su voz a las canciones 6 y 9 (además de los opening y ending, claro). Por lo demás destcan Yumi Tanaka (cantando en el séptimo corte) y la número 5, interpretada por Tom (un primo lejano del terrible mago Tim).

DRAGON BALL CD Nº 18
MIRAI HE NO SANKA

-Poemas para el Futuro-

Casa Discográfica: COLUMBIA • Referencia: COCC 13104
Duración: 45´ 00" • Temas: 10

1. WE GOTTA POWER
2. KINO NO YUME, KYO NO HIKARI
   -Silent Knight, Morning Moon-
3. 100 OKU FRIENDS
   -Cien millones de amigos-
4. MAJIN BOO NO HIGEKI
   -La tragedia de Majin Boo-
5. MEMORIES -YATSU NO INAI YO-
   -El chico dentro de la noche-
6. OREGA YARANAKYA DAMEGAYARU
7. PERFUM Nº 18 -MASEI NOKAORI-
   -El aroma del diablo del sexo-
8. HITOMI NO NAKA NO CHIKYU
   -La pupila del interior de la tierra-
9. GROWIN´ UP -ITSUKA MATA WAERU HIMADE-
10. BOKUTACHI WA TENCHI DATTA
   -Éramos ángeles-



Con este nuevo CD de Dragon Ball se termina la etapa de Dragon Ball Z, pues como podemos ver en el Booklet del CD las imágenes hacen referencia a la lucha de Son Gokuh junto a Vegeta contra Majin Boo.

El vocalista principal es **Hironobu Kageyama**. El resto de vocalistas son la popular **Kuko** y los nuevos talentos **Yasumi Maeda, Masako Iwanaga** y **Shinichi Ishihara** (del que ya tenemos referencia por su canción número 7 del CD dedicado a la música del segundo videojuego de Play Station y Sega Saturn, titulado **Idainaru Dragon Ball Densetsu**). Este CD ha sido producido integramente por el equipo denominado **Proyect DBZ**. Las canciones están compuestas por Chiho Kiyohka y además este CD cuenta con la supervisión del compositor **Kozo Morishita**, creador del BGM de Dragon Ball. Para terminar, comentar solamente que la canción número seis corresponde al ending de la película de DBZ titulada: Ryuken Bakuhatsu!! Gokuh ga Yaraneba Dare ga Yaru, y cuya traducción sería: **La explosión del puño del Dragon!!, Gokuh, eres el único que puedes utilizarlo**, el film en el que Gokuh, en el formato de super saiyan 3, se enfrenta al monstruo Hildegan.

DRAGON BALL Z 18
1/2 SPECIAL SUPER REMIX

Casa Discográfica: Columbia • Referencia: COCC
Duración: 55´ 48" • Temas: 9

1. CHA-LA HEAD CHA-LA
   -Jungle Fever Mix-
2. BATTLE SPECTACLE MEDLEY
3. FOR EVER -'96
   -piano New Version-
4. GIRI GIRI SEKAI KYOKUGEN
   -Extreme Hard Metal Mix- / -Cerca del límite-
5. PLEASE ISSHOU NO ONEGAI!
   -Acid Club Mix- / -Por favor, concedeme el deseo más importante de mi vida-
6. PERFUM Nº 18
   -Dangerous Fragant Mix-
7. GINGA O KOETE RISING HIGH
   -Galaxy Adventure Mix-
   -Muy alto sobre la Galaxia-
8. TOBIDASE HERO
   -Dream Theatre Mix- / -Salta y vuela, héroe-
9. HIKARI NO TABI '96
   -Classical New Version- / -El viaje de la luz-



El primer comentario de este CD 18 1/2 es recomendarlo encarecidamente a todos los adictos a la discografía de Dragon Ball. Todas las canciones son remakes de las que ya conocemos en versiones Mix, Metal , Acid etc... La canción número 2 comprende dentro del mismo track tres canciones que son por orden: Mind Power y Warning of Danger (CD nº 9) y Ummei no Hi Tamashii VS. Tamashii (CD nº 13), que quedan muy bien combinadas. Las demás canciones a partir de la número tres las podeis encontrar en los CD´s números 13 (Battle and Hope, etapa del entrenamiento de los Saiyans y el Cell Game); 11 (Seishin to Toki no Henya, etapa de la llegada de los androides A16, A17 y A18.); 12 (DBZ a Go Go, etapa de la batalla contra los androides); 18 (Mirai He no Sanka, etapa de la batalla contra Majin Boo,

final de DBZ); 15 (Sun Light and City Lights, etapa posterior a la batalla del Cell Game). 15 y 5 (Hikari no Tabi).

Antes de finalizar habría que recordar que este modo de CD Remix ya se había puesto en práctica hace mucho tiempo con el CD 8 1/2 Special de Dragon Ball Z y que al igual que este, también recopilaba las mejores canciones de los anteriores CD's. La portada del Booklet del número 8 1/2 tambien es muy parecida a la de este último.

IDAINARU DRAGON BALL DENSETSU

-La super increíble leyenda de Dragon Ball-

Casa discográfica: Columbia • Referencia: COCC 13661
Duración: 34' 47" • Temas: 10

2. SING -KIZASHI- -Vocal version-
7. FIRE OF BLACK -Vocal version-
10. NEVER ENDING, NEVER GIVE UP -Vocal version-



Aquí tenemos un CD Game Music que se centra en las bandas sonoras realizadas para el juego de Play Station y Sega Saturn titulado Idainaru Dragon Ball Z densetsu (presentado en su versión Pal como Dragon Ball Z: the legend). El CD ha sido producido por los mejores profesionales en este tipo de bandas sonoras, el Project DBZ, y para acompañarles se les han unido al CD tres canciones (las número 2 y 10 interpretadas por Hironobu Kageyama, y la número 7 por Shinichi Ishihara).

El disco viene presentado con el grabado de un dibujo de Son Gokuh sobre un fondo plateado, algo que se sale de lo habitual y lo hace muy atractivo. También es interesante comentar que junto al booklet del CD se adjunta una pegatina de regalo.

DRAGON BALL Z THE BEST SELECTIONS

Casa Discográfica: Forte Music E. • Referencia: FMCC- 5059
Duración: 46' 49" • Temas: 12

1. WE GOTTA POWER
2. BOKUTACHI WA TENCHI DATTA
3. CHA-LA HEAD-CHA-LA
4. DETEKOI TOBIKIRI ZENKAI POWER
5. FUKATSHU NO FUSION
6. AI HA BALLAD NO -VEGETA NO TEMA-
7. DRAGON POWER UNLIMITED
8. -GOTEN TO TRUNKS NO TEMA-
9. KUN FU
10. BIG FIGHT
11. DRAGON BALL NO DENSETSU
12. MONDAI NAISA



Y para terminar con este pequeño repaso os presentamos este Cd inédito hasta ahora que data de Abril de 1995. Las canciones que se recopilan en este especial son una selección de los mejores temas, según indica en la portada claro, aunque en realidad no es más que una recopilación de los Openings y Endings de DBZ - canciones 1 y 2 son el segundo Op y End de DBZ y las canciones 3 y 4 el primer Op y End de DBZ que ya hemos visto aquí-. Ademas de estos tambien encontramos las canciones números 5, 7 y 10 que corresponden con los Endings tema de las siguientes peliculas todavia inéditas en nuestro pais: "**Fukatsu no Fusion Gokuh to Vegeta**" (En la que Gokuh y Vegeta se fusionan convirtiendose en Gogeta para enfrentarse al monstruo-demonio Janemba), "**Cho senshi kekiha!! Katsu no ha oreda**" (Esta es la 3ª pelicula de Broly donde los protagonistas son Goten, Trunks y A18) y por último "**Kiken na futari!! Cho senshi wa nemurenai**" (La 2ª pelicula de Broly, en la cual Goten, Trunks y Gohan ayudados por el espiritu de Gokuh intentaran eliminar al Super Saiyan de leyenda). Las canciones número 6 y 11 son nuevas composiciones para este Cd, que la verdad no es que nos aporten nada de especial. Y por último las canciones número 8, 9 y 12, que ya habiamos podido escuchar en otros CD's de DBZ.

Bienvenidos un mes más a nuestra-vuestra sección de correo, debido a la constante afluencia de cartas (y al retraso de este número) cada mes hay menos espacio para esta introducción, así que pasaremos rápidamente a por vuestras dudas, no sin antes informaré del asunto otaku/otaky. En el número anterior de Kame os preguntábamos que os parecía la idea de cambiar la primera palabra por el segundo término. Pues bien, las respuestas han sido para todos los gustos y la verdad es que podría considerarse como un empate, o sea que... escoged vosotros mismos la palabra que prefiráis a la hora de escribirnos. Y ahora sí, ¡al ataque!



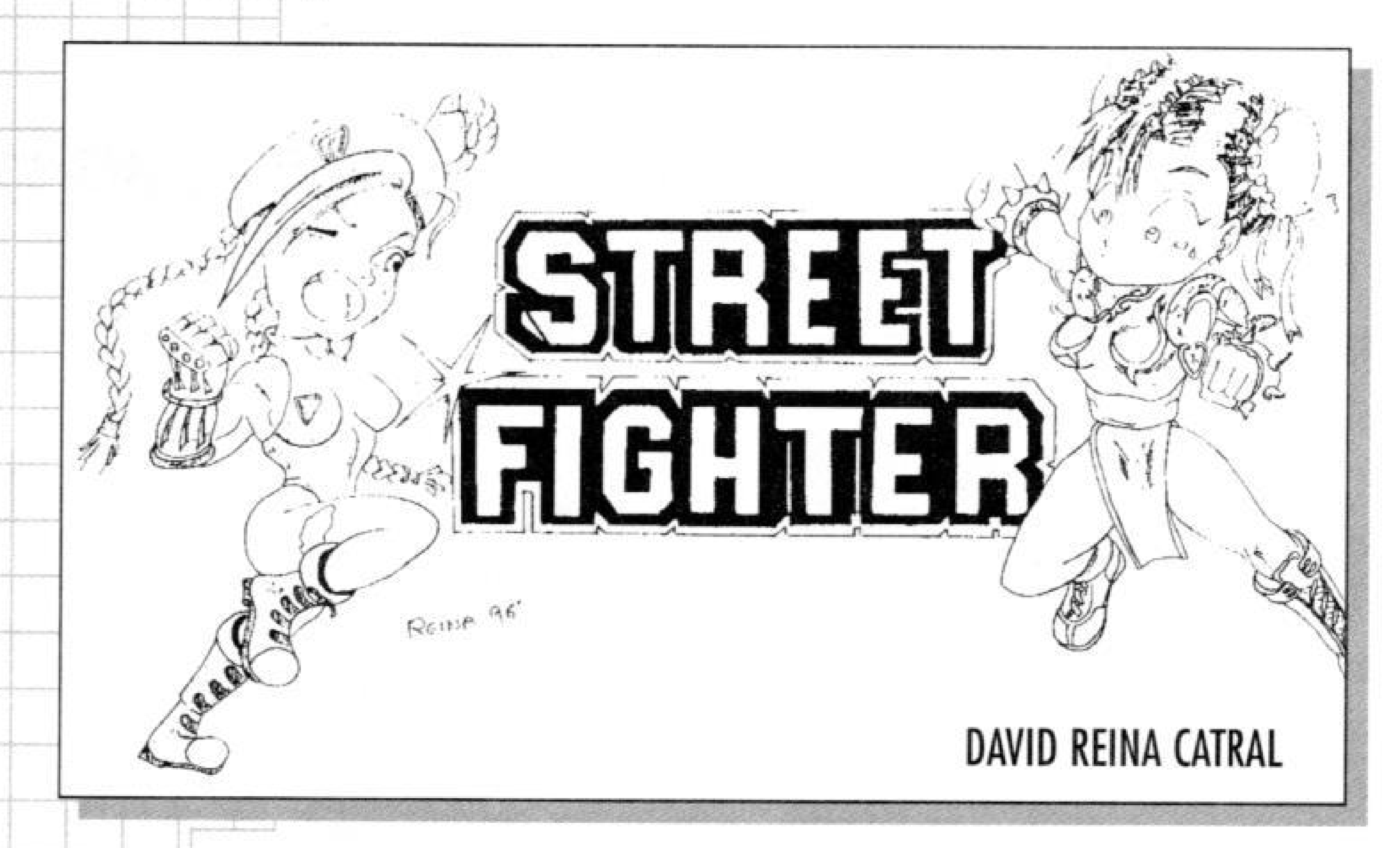
MÓNICA LÓPEZ ARIAS de Badalona

Gracias por las felicitaciones, da gusto trabajar para gente como tu. Respecto a la reanudación en nuestras televisiones de Dragon Ball y Sailor Moon con sus respectivas secuelas: DBGT, Sailor Moon Super S y Sailor Stars, tan solo podemos garantizarte la emisión de la primera por parte de las televisiones autonómicas para el 97 (o al menos eso dicen), mientras tanto confórmate con los resúmenes que aparecen mes tras mes en la sección de Dragon Ball de Kame y con el Especial GT. Usagi y compañía tendrán que esperar a que las televisiones hagan caso omiso a las asociaciones de padres, al código de censura impuesto por cuatro retrasaditos y las puñeteras producciones estilo "fruititis". De todos modos parece ser que las televisiones privadas se decidirán a emitir anime para este año 97 y esperemos que Sailor tenga un pequeño hueco entre ellas. Para satisfacer tu curiosidad te diré que no existen mangas de Idol densetsu Eriko y Creamy Mami, es una lástima. Y para terminar, por desconfiada, no te vamos a publicar la dirección para que te cartees con el resto de la gente aficionada con el manga, ¡es broma!. Los que queráis escribiros con Mónica enviad las cartas a: Avda.. President Companys nº 100 -6º 4º- Código Postal 08911 Badalona (Barcelona)



RUTH FERNÁNDEZ de Bilbao

Se me hacia extraño no recibir una carta tuya, pensábamos que después de conseguir el tercer premio del concurso de fusiones ya nos habías olvidado. Y no tienes que darnos las gracias, te lo merecías ¡y sigue dibujando para mejorar todavía más!. Contigo ya son una pasada las cartas que nos han llegado pidiendonos que continúen las aventuras del Niñotaku, pero por más vueltas que le demos no creo que el Dr. Ramírez quiera revivirlo, es su decisión y se la aceptamos (aunque no estamos en absoluto de acuerdo). Por otro lado me comentas que preferirías que publicásemos más páginas en lugar de incluir alguna en color; bueno, las opiniones por ahora se dividen y seguiremos esperando a saber más opiniones. Espero otra carta tuya, ¡hasta la próxima!

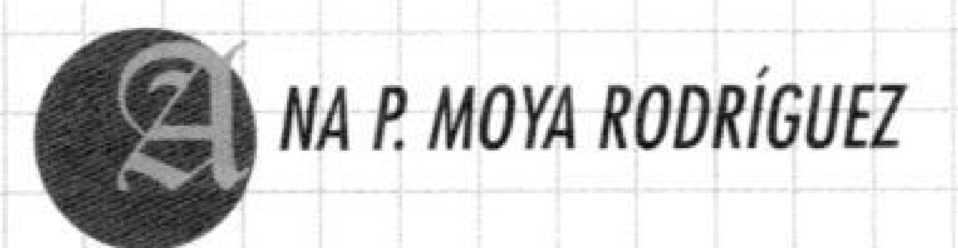


DAVID REINA CATRAL



SIÓN GONZÁLEZ HERNÁNDEZ de Salt, GIRONA

Parece que, según tu visión, debe ser difícil ser una otaky en España con estas editoriales, pero ya verás como poco a poco irán sacando más series que no sean eróticas y DB (aunque no se que tiene de malo estaúltima serie). De todas formas no creo que las chicas estéis escondidas debajo de las piedras como dices, conozco a muchas y no se esconden precisamente si no todo lo contrario, solo tienes que ver a las chicas que hacen el fanzine "Doki Doki". Gracias por las felicitaciones y pasaré a la redacción tus sugerencias sobre los posters. Tienes razón parece que Planeta esta escarmentando de una vez con sus "fabulosas" portadas y esta mejorando, desde aquí animo y que sigan así. Por ultimo la gente que quiera cartearse con ella (sea del sexo que sea), ahí va su dirección: Països Catalans 145 -3º 1º- 17190 Salt (Girona) abstenerse menores de 16 y mayores de 20. Por cierto si quieres saber como conseguir el fanzine Doki Doki o la dirección de alguna de ellas para cartearte hazmelo saber en tu próxima carta.



NA P. MOYA RODRÍGUEZ

de Córdoba

Vaya, una lectora nueva que se estrena en este correo con una batería de preguntas, pues vamos a por ellas. Tras felicitar a los dibujantes que pululan por las páginas de Kame, la andanada de preguntas se inicia con "¿sabéis si sacará, más películas de Sailor Moon?". Bueno, no tenemos noticias de que vayan a lanzar más films en un futuro próximo, pero al menos ya habrás visto que bajo el sello de Anime Video han empezado a editarse los episodios televisivos en video. Segundo impacto: "¿saldrán tomos con la versión de las películas?". En principio no, por ahora las editoriales parecen tener bastante con las versiones de manga y anime traducidas al castellano; pero puedes estar tranquila que nosotros seguiremos sacando regularmente la sección de lo último de Sailor Moon. En cuanto a la emisión de Sailor Moon Super-S por televisión es algo que está envuelto bajo un completo misterio, tanto puede emitirse a traición como podemos estar soportando miles de reposiciones. A ver que pasa. Seguimos: ¿si los super-deformed del "señor del antifaz" se han dejado de fabricar?; pues que nosotros sepamos se siguen fabricando (sigue insistiendo en tu librería). Más preguntas: "¿Estuvisteis en el II Salón del Manga?, ¿estaba bien para vuestro gusto?". Al menos para nuestro gusto estaba casi perfecto, tan solo se echaba en falta la asistencia de algún que otro autor japonés (a lo mejor, a la tercera...). Y por último: "¿me recomendáis al 100% vuestro Dossier Definitivo?". No, te lo recomendamos al 200%, ¡hazte con él! (y de paso consigue el Kame Especial de DBGT). Pues ya está, sigue preguntando que nosotros te contestaremos. ¡Ah!, lo de Internet es algo que estamos pensando, pero nuestro Spectrum 16k con el que trabajamos no nos permite estos lujos.



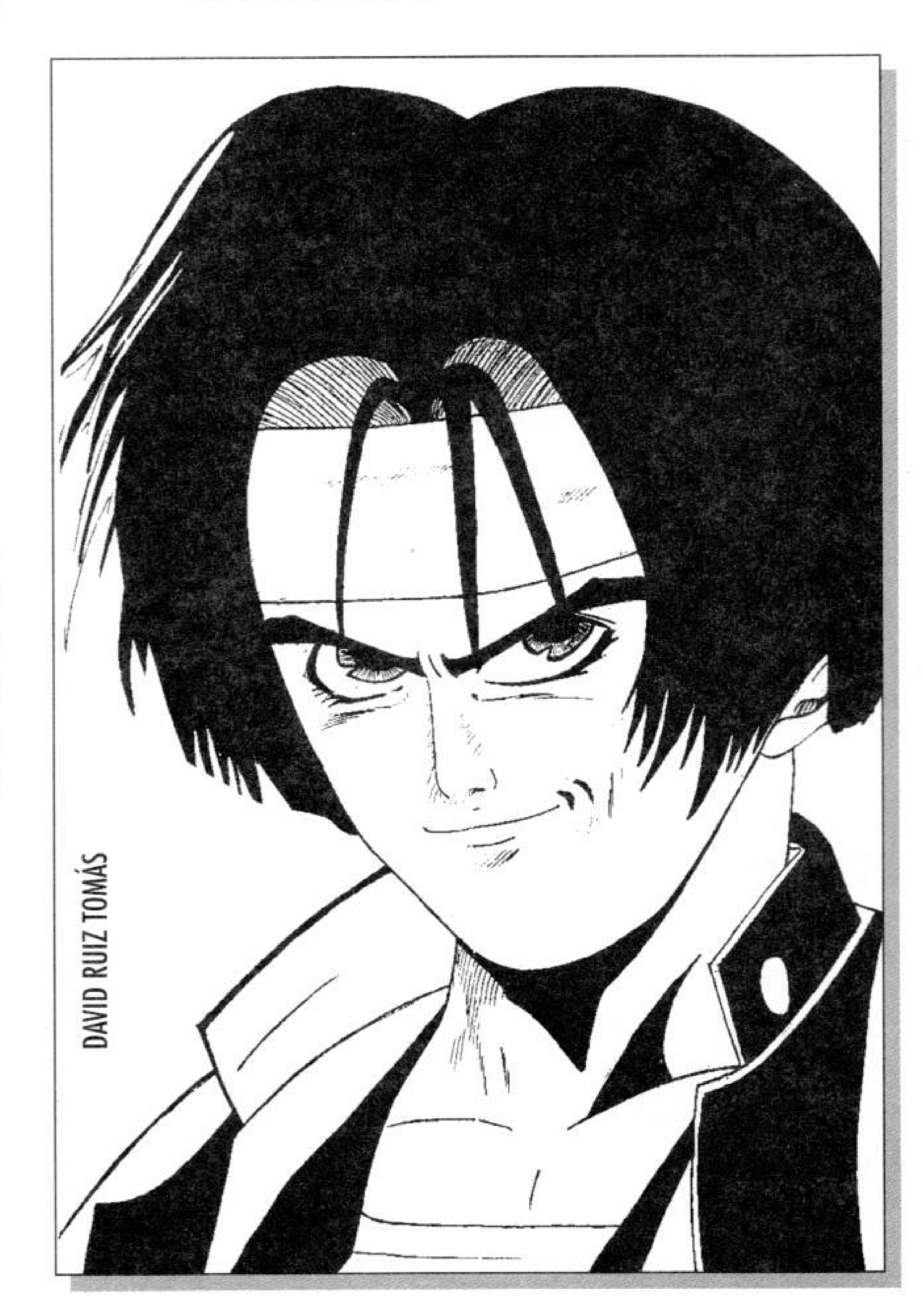
ANA P. MOYA RODRÍGUEZ



AVID RUIZ TOMÁS

de Castellón

David es un otaku de 17 años que desearía ponerse en contactos con aficionados al manga y al anime (tanto chicos como chicas de 16 años en adelante) que les guste dibujar y que estén dispuestosa intercambiar dibujos. Por ello nos pide que publiquemos su dirección para cartearse con otros otakus; pues ahí va, escribid a David Ruiz Tomás. C/ Sanahuja 61 Ático. Cod. Postal 12001, Castellón. Nada, sigue enviando dibujos y que tengas suerte.



DAVID RUIZ TOMÁS

ALFREDO GARCÍA GONZÁLEZ de Rubí, BARCELONA

Además de enviarnos el fantástico e inimitable acreditación Anti-Seiya, Alfredo nos pregunta quienes son los personajes de Dragon Ball que se esconden bajo los nombres de Jaba (en realidad se llama Janemba), Tapion, Minoshia y Hildegan. Pues bien, el primero de ellos es el villano "del otro mundo" que se enfrenta a Gogeta (la fusión cinematográfica de Gokuh y Vegeta) en la penúltima película de DBZ. Tapion y Minoshia son los héroes del planeta Konattsu que aparecen en el último film de DBZ (el del Puño del Dragón). Por último, Hildegan es, precisamente, el monstruo al que se enfrenta Gokuh y compañía en esa misma película.

A ver, pasemos a la segunda parte de tu carta. Nos pides información sobre El Puño de la Estrella del Norte y esto es lo que te podemos decir en unas pocas líneas: el manga finalizó en Japón a mediados de 1988 y tuvo en total 27 tomos recopilatorios. A estos volúmenes habría que añadir un Shonen Jump especial (publicado en Septiembre de 1986) dedicado íntegramente a ofrecer datos del mundo de Kenshiro. En cuanto a la versión animada de Kenshiro y compañía existen dos series de televisión, la primera (de 109 episodios) emitida en tierras japonesas entre 1984 y 1987; la segunda serie televisiva (de 43 capítulos) se emitió entre 1987 y 1988. Además también existe la película que en su día fue editada en nuestro país de la mano de Manga Video. Tu última consulta referente a Kame no tiene respuesta definida debido a la irregularidad de nuestras salidas.

Para terminar, Alfredo nos pide que publiquemos su dirección para cartearse con aficionados al manga. Como suelo decir, escribid a : Alfredo García González. C/ Cervantes 124 2º1º Cod.Postal 08191 Rubí, Barcelona.



YOLANDA TALENS FURIO



YOLANDA TALENS FURIO

GALADRIAN "GADRI" MELER de Barcelona

Gadri es una recién llegada a la cosa esta del Kame y que esperamos que siga durante muchos tiempo. En primer lugar nos dice que prefiere los posters antes que las páginas a color, y en el caso de que éstas últimas se impusiesen le gustaría que estuvieran dedicadas a Dragon Ball (¡bieeeen!). Por otra parte prefiere dejar la palabra Otaku en lugar de Otaky (sobre este asunto ya habrás leído el principio de este correo, ¿no?). No importa que fotocopies el carnet, ya verás como dentro de poco llega tu acreditación de la Asociación Anti-Seiya. Hasta la próxima misiva y sigue escribiendo regularmente como has prometido.

Y esto se acabó por hoy, en el próximo Kame más cartas, respuestas, dragonpreguntas, direcciones y algún que otro Genkidama. Nos vemos en el número 16, hasta entonces: ¡sarabada otakys!......ooops, se me olvidaba, ya hemos recibido muchísimas fotos para lo del club anti-Seiya, pero queremos muchas más así que animaos y enviad las vuestras.

ERNESTO NAVARRO ■



KAME ESPECIAL I

DRAGON BALL GT





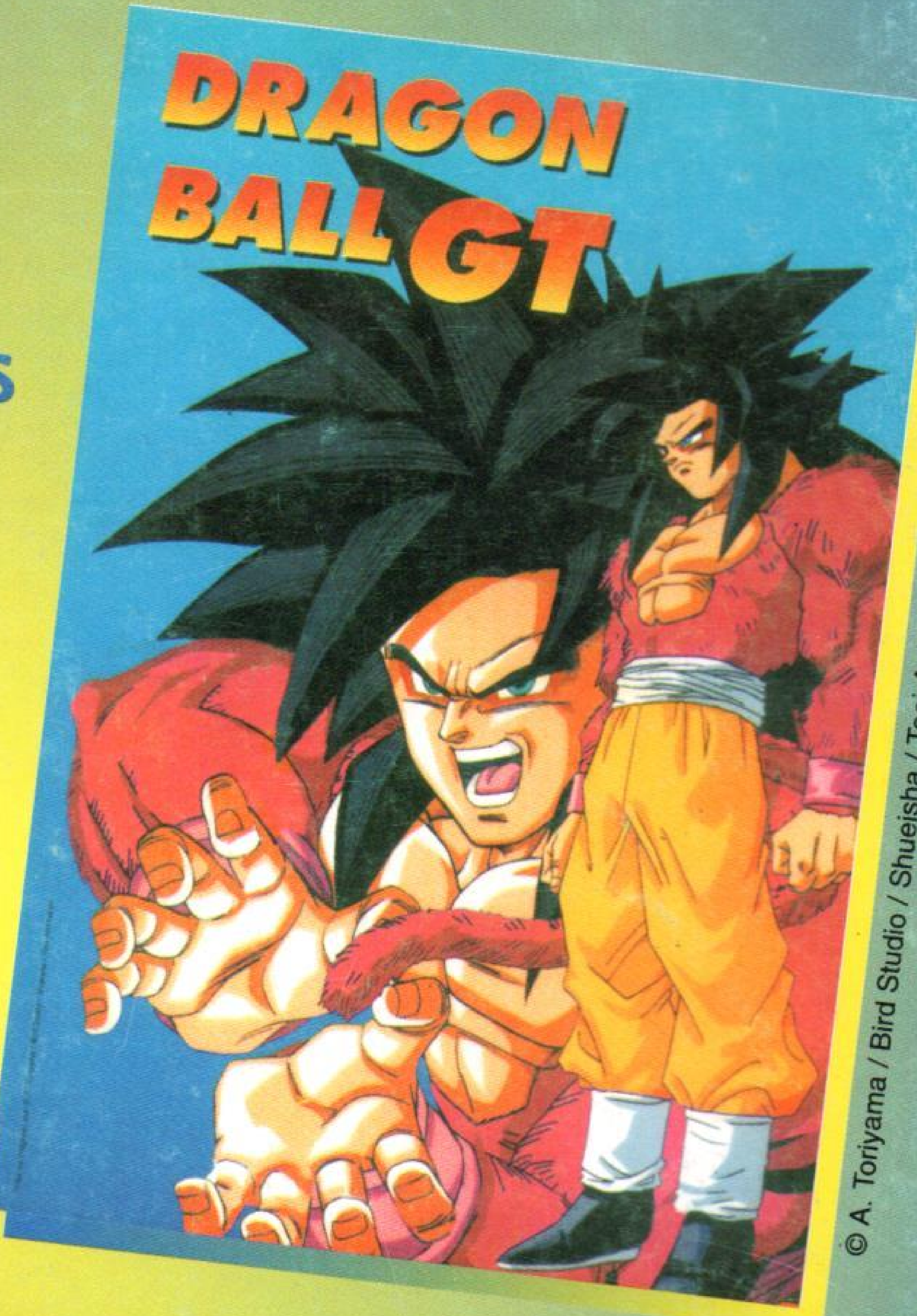






- GUIA DE EPISODIOS
- COMBATES
- PERSONAJES
- OPENING Y CD'S
- EL TOUR ESPACIAL
- RAZAS

¡EL SUPER SAIYAN 4!



... Y ADEMÁS

LA PELÍCULA DE DRAGON BALL


CRONOLOGÍA OFICIAL E HISTORIA DE DRAGON BALL Z

UN ESPECIAL QUE NINGÚN FAN DEL MANGA SE PUEDE PERDER

DISTRIBUIDO POR: **SAMURAI EDICIONES**

Sant Cugat, 19 • 08032 MATARÓ (Barcelona)
Tel. (93) 757 49 39 • Fax (93) 757 52 24

Y TAMBIÉN DISTRIBUIDOR DE KAME




DRAGON
BALL GT